MEGA HIRO

100% ACCIÓN

Nº 47

3,95

BOLA DE DRAGÓN Z

EL FINAL DEL MONSTRUO BU

NARUTO

LOS EPISODIOS ORIGINALES

4 PÓSTERS

BAKUGAN
LA VENGANZA DE MÁSCARA

VIDEOJUEGOS

ZELDA SPIRIT TRACKS, TATSUNOKO VS CAPCOM...

panini revistas

© Spin Master Ltd/Sega Toys.
BAKUGAN and BATTLE BRAWLERS, and all related titles, logos, and characters are trademarks of Spin Master LTD. All Rights Reserved.
CARTOON NETWORK logo TM & © 2010 Cartoon Network.

MEGA HIRO

¡Como puedes comprobar, comenzamos 2010 con fuerza! Menudos regalazos que os hacemos en este número 41 de **Mega Hiro**, ¿a que sí? Bien, pues ahí no acaba todo. Tenemos una revista repleta de interesantes artículos. Léelo todo acerca de la espía de ***Blue Dragon***, la victoria de Goku sobre Bu, el relleno de ***Naruto*** y la tercera película de ***Detective Conan***, entre otras. Además, te presentamos la segunda temporada de ***Dinosaur King***, los mejores mangas de samuráis y los últimos lanzamientos del Studio Ghibli. Los videojuegos también tienen su espacio, con protagonismo absoluto de la gran saga de RPG de Nintendo: ***Zelda***. Tampoco se nos escapan las últimas novedades para cine y televisión, entre las que destaca la tercera temporada de ***Ben 10: Alien Force***. En definitiva, un **Mega Hiro** bien variado. ¡Que te aproveche la lectura, amigo otaku!

6 *Bakugan La venganza de Máscara*

10 *Naruto Todo sobre el relleno*

18 *Detective Conan La tercera película*

48 *Reportaje Los mejores mangas de samuráis*

27 *Pósters*

56 *Guía de TV*

ÍNDICE

MEGA HIRO 41

4 Noticias
Lo que tienes que saber

6 Bakugan
Joe y la venganza de Máscara

8 Blue Dragon
La identidad de la espía de Grant

10 Naruto
El relleno de la serie

12 Bola de dragón Z
El final de Bu

14 Pokémon
Una semana de Campamento Pokémon

16 Dinosaur King
Conoce la segunda temporada

18 Detective Conan
La tercera película: El último mago

20 Anime DVD
Mi vecino Totoro
Pompoko

22 Reportaje
Los 10 mejores mangas de samuráis

24 Big in Japan
Fairy Tail

25 Ficha
Shun

27 Superpósters
Shin Chan
Mi vecino Totoro
Zelda: Spirit Tracks
Bakugan

35 Videojuegos
Donde viven los monstruos
Tatsunoko vs Capcom
Zelda Spirit Tracks
Invizimals
Lego Rock Band
Eyepet
Cuento de Navidad
La historia de Zelda

44 Zona virtual
Perfect World

48 No solo anime
Ben 10: Alien Force
Corazón de tinta
Bazar

54 Guía manga
Las últimas novedades editoriales

56 Guía de televisión
Lo que no te puedes perder

LLEGAN LAS SUPERNENAS JAPONESAS

Desde el 16 de enero, todos los sábados y domingos a las 8:50 tienes una cita en Cartoon Network con ***Las supernenas Z***. La versión japonesa de la popular serie estadounidense llega a nuestro país en una sesión doble donde disfrutarás de toda la acción y el humor de una singular batalla por el control del mundo.

Momoko, Miyako y Kaoru son tres amigas que van a la misma clase y se pirran por la moda. Cuando Ken, el hijo superdotado de un científico, usa una sustancia experimental para evitar un desastre ecológico, se desata en la ciudad una gran tormenta. Unos rayos blancos que caen del cielo dan de lleno a las tres chicas, que entonces obtienen poderes especiales. Conocidas como Pétalo, Burbuja y Cactus, se enfrentan valerosamente a las personas que consiguieron poderes oscuros al caerles encima rayos negros durante la misma tormenta. ¡De ellas depende la paz mundial!

LLEGA DELTORA QUEST Y NUEVO EPISODIOS DE KERORO

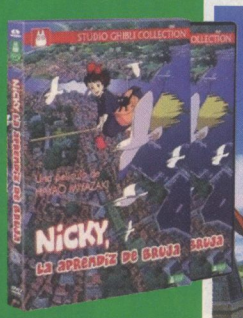
Cartoon Network comienza el año con mucha fuerza. Además del estreno de *Las Supernenas Z*, enero verá el estreno de la serie épica ***Deltora Quest*** y una extensa tanda de nuevos capítulos de ***Keroro***.

Deltora Quest es una popular saga de fantasía heroica escrita por la australiana Emily Rodda. Cuenta los avatares del mercenario Lief, el espadachín Barda y la joven Jasmine, que viajan por todo Deltora en busca de las siete gemas protectoras de ese mundo. La versión animada de la historia cuenta con 65 capítulos que se emitirán los viernes a las 20:45 a partir del día 15.

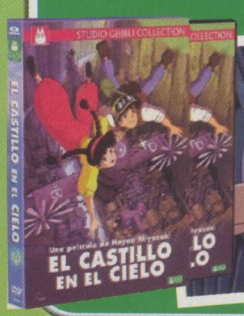
Unos días antes, el lunes 11, las ranuchas de ***Keroro*** habrán regresado al canal con más alocadas aventuras. En diferentes horarios a lo largo del día, Keroro, Giroro, Dororo, Kururu y Tamama mostrarán sus planes de conquista de la Tierra. ¡Suerte que el planeta cuenta con una heroína a su pesar, Natsumi, para desbaratar dichos planes!

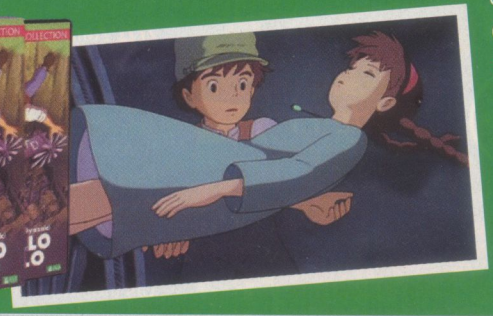
MÁS PELÍCULAS DE GHIBLI EN FEBRERO

Si en octubre Aurum comenzó la colección con ***Ponyo en el acantilado*** y ***Susurros del corazón***, y dos meses después fue el turno de ***Mi vecino Totoro*** y ***Pompoko***, en febrero estarán disponibles ***El castillo en el cielo*** y ***Nicky, la aprendiz de bruja***.



El castillo en el cielo presenta la lucha por la piedra mágica que posee Sheeta. Tanto el gobierno como los piratas desean esa joya capaz de hacer levitar a quien la lleve. Además, es la clave para abrir la fortaleza celeste, un misterioso castillo flotante. Harta de huir, la joven decide acudir al castillo. Además, un chico llamado Pazu la ayudará a descubrir la verdad sobre esa piedra... y algo más.





Nicky, la aprendiz de bruja trata sobre una brujita de 13 años que vive por su cuenta ya que está en pleno periodo de entrenamiento. Con ayuda de su sabio gato negro Jiji y un chico llamado Tombo, Nicky deberá demostrar que es lo suficientemente poderosa y responsable para convertirse en una bruja con todas las de la ley. ¡Aunque con su magia no para de meterse en líos!

THE PRINCE OF TENNIS, PRONTO EN TELEVISIÓN

Hace ya algunos años que Luk Internacional adquirió los derechos de esta popular serie deportiva, pero no ha sido hasta hace unos meses que ha empezado a trabajar seriamente en ella. Actualmente se encuentra en proceso de traducción y doblaje de cara a su próxima emisión en televisión.

Ryoma Echizen entra en el club de tenis de la Academia Seishun, popularmente conocida como Seigaku. A sus doce años, viene de ganar cuatro torneos nacionales seguidos en Estados Unidos, donde ha estado mejorando su juego. Al ser de primer curso, los miembros veteranos no le toman en serio. Pero este deslenguado muchacho demuestra inmediatamente que es un ganador nato. Su habilidad no pasa desapercibida para el capitán Tezuka, que le promete incluirlo en el equipo titular si gana al resto de titulares habituales. Es el primer paso de Ryoma hacia el torneo nacional escolar.

La serie está formada por 178 capítulos. Aparte, Ediciones Glénat está a punto de finalizar la edición del manga. Este mes sale a la venta el tomo 39 de los 42 de que consta.

EL HARUHISMO YA ESTÁ AQUÍ

Este mes de enero, Editorial Ivrea publicará el primer volumen de ***Haruhi Suzumiya***, cuyo anime ha sido un auténtico exitazo en Internet y ha provocado la aparición del término Haruhismo. Este se refiere a la devoción y apasionamiento de los fans de la serie hacia todo lo que tenga que ver con el mundo de Haruhi.

La historia trata acerca de las excentricidades de la Brigada S. O. S., un club de instituto liderado por la enérgica Haruhi Suzumiya. Los objetivos del club son salvar al mundo del aburrimiento y que la gente se divierta, para lo que Haruhi recluta a una serie de compañeros de instituto. Lo curioso es que los miembros de la brigada parecen ocultar algo, como si no fueran personas normales. ¡Y eso en la exagerada mente de Haruhi solo puede provocar más líos!

El manga, que acumula por ahora 9 tomos en Japón, costará 8 euros. Además, en marzo Ivrea comenzará a publicar las novelas originales en marzo con una periodicidad trimestral.

MÁS FINAL FANTASY PARA LAS GRANDES

Square Enix sigue explotando una de sus franquicias más populares con dos nuevos juegos que aparecen en los próximos meses. Si tienes una Wii, una PS3 o una Xbox 360, no los dejes escapar.

A comienzos de febrero se pone a la venta ***Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers***. En este juego para Wii nos pondremos en la piel de un chico llamado Layle que es portador de un cristal mágico. Gracias a ello, posee habilidades telequinéticas. Pero en un mundo en el que la tecnología lo es todo y la magia se considera una maldición, Layle no es precisamente un héroe. Por eso se ve obligado a ganarse la vida como mercenario, aceptando encargos siempre peligrosos.

Para marzo queda el esperadísimo ***Final Fantasy XIII***, que verá la luz tanto para PlayStation 3 como para Xbox 360. Los protagonistas son Lightning, Snow, Oerba, Hope y Sazh, que viajan por el continente enfrentándose a los enemigos que les salen al paso en la lucha por defender sus ideales.

ENCUENTRO CON JOE WEBMASTER

Tras conocer dónde se encuentra Joe Webmaster, el administrador de la web del Bakugan, los chicos van a visitarle al hospital. Tienen varias preguntas importantes que hacerle.

El esperado cara a cara

Ala Este, habitación 501. Ahí es donde está Joe. Dan, impetuoso como siempre, sale corriendo hacia allí, pero por el camino se deja a Drago. Para colmo, coge el ascensor equivocado. Mientras Drago se pregunta qué sucede, alguien le recoge del suelo. En cuanto al resto del Equipo de Batalla Bakugan, dan con la habitación de Joe, pero el chico no está. Quien sí está es su madre, que les habla de él. Joe lleva un tiempo ingresado, no recibe visitas y se pasa el día mirando por la ventana. Dan vuelve sobre sus pasos para recuperar a Drago. El chico que lo ha recogido se lo devuelve. Entonces se presenta... ¡Él es Joe! Los dos suben a la azotea y Joe le cuenta por qué creó la web oficial del Bakugan.

JOE *Conoce a Dan después de encontrar a Drago.*

DESMAYO *Joe recae de su enfermedad en pleno duelo.*

Un sospechoso menos

Dan corta el monólogo de Joe. Solo quiere saber si trabaja o no con Máscara. Pero antes de contestarle, Joe quiere luchar. Después de abrir campo, comienza el duelo. Joe está alucinando, porque es su primer duelo. En el embate inicial, Tuscor derrota a Asedio. A continuación saca a Robotalian, pero el Grifo también lo vence. Lo curioso es que Joe sabe en todo momento lo que va a hacer Dan. Decidido a terminar, entra en escena el evolucionado Drago. De repente, Joe se desmaya y se deshace el campo. Mientras está en observación, Dan y compañía esperan en su habitación. Marucho usa su ordenador y descubre un vídeo en el que Joe aconseja a los jugadores no juntarse con Máscara. Queda claro que él no es el chivato que buscan.

UNA LUZ MÁGICA

Últimamente, una extraña luz pulula por la ciudad. El contacto con sus haces ha revigorizado una flor que se estaba marchitando, ha dado fuerzas a un pajarillo enfermo y, por último, ha devuelto la salud a Joe. ¿Podría tratarse del núcleo infinito? Hay que tener en cuenta que Joe ha hablado en sueños con Wavern, una dragona que le pide que bajo ningún concepto le entregue el núcleo infinito a su hermano Naga. ¡Y el núcleo infinito se encuentra en el interior de ella! Curiosamente, a su paso, Wavern deja un rastro muy parecido al de esa luz mágica... ¿Una simple casualidad o algo más?

Un traidor en el grupo

DESCONFIADA *Runo expone sus sospechas sobre Alice.*

Ahora que Dan y sus amigos saben que Joe no es el soplón, las cosas se complican. Porque eso significa una cosa: alguien del grupo está trabajando para Máscara. La cuestión es... ¿quién? Poco a poco, los chicos empiezan a desconfiar los unos de los otros. Por un lado Runo sospecha de Alice y así se lo explica abiertamente a Dan. Por otro lado, Julie sospecha de Shun y se lo cuenta a Marucho. Por parejas, deciden investigar si están en lo cierto. De esa forma, Runo observa a Shun con su abuelo, al que confunde con Hal-G. Se enfrentan en un duelo, pero Skyress la saca de su error. Simultáneamente, Dan y Runo tienen un combate por parejas con Julie de espectadora. Runo no hace caso de los consejos de Julie porque no se fía. Pero acaba dándose cuenta de que quiere ayudarla. Así Dan y ella consiguen la victoria. Por el momento, parece que las sospechas entre amigos han terminado. Además, Marucho ha descubierto que alguien ha estado conectándose a la web del Bakugan en busca de información sobre ellos y copiando los registros de sus batallas. Hay que seguir esa pista para dar con el ayudante de Máscara. Aunque Máscara se está moviendo.

La serie, en DVD

Ya están disponibles los volúmenes iniciales de la primera temporada de *Bakugan* en DVD. Concretamente son 4 volúmenes con un total de 13 episodios. Cada uno de los volúmenes editados por Warner Home Video cuesta 11,95 euros. También ha salido a la venta un pack que recopila estos cuatro discos por 34,95 euros y que trae de regalo cinco cartas Bakugan coleccionables.

LA VENGANZA DE MÁSCARA

A la Dimensión Maldita

A Runo le están desapareciendo sus Bakugan. Por eso decide retirarse del juego; no quiere perder más y sobre todo a Tigrera. Sus amigos no lo entienden, pero intentan apoyarla. Mientras tanto, Máscara se está vengando de los jugadores que lo han abandonado. Primero derrota a Julio Santana. Luego va a por Chan Lee, a la que también vence sin miramientos. A continuación le toca el turno a Komba. Hidronoide acaba con sus Bakugan sin apenas despeinarse. Igual que con los de Billy después. Uno tras otro van cayendo en las garras de Máscara, que envía a sus mejores Bakugan a la Dimensión Maldita. El último es Klaus von Herzen. Ni siquiera él puede hacer nada ante el Dragonoide evolucionado. ¡Su venganza es terrible!

DERROTADOS *Máscara se deshace de los mejores.*

LUCHA FINAL *Máscara prepara la batalla definitiva.*

El siguiente objetivo

Una vez se ha deshecho de aquellos a quienes él considera traidores, Máscara fija su siguiente objetivo: acabar con el Equipo de Luchadores Bakugan. Cuando se los haya quitado de en medio, conseguir el núcleo infinito para Hal-G será coser y cantar. Al menos eso cree. Por lo tanto, Máscara reta abiertamente a Dan y sus amigos. Los chicos se enteran de lo que les ha ocurrido a Klaus, Chan, Billy, Komba y Julio. Enrabietados, prometen vencer a Máscara como sea. Lo harán por ellos, como venganza. El futuro de Vestroia lleva mucho tiempo en juego, pero la batalla final está a punto de comenzar. ¡Solamente Dan, Runo, Marucho, Julie, Shun y Alice pueden salvarlo!

LA IDENTIDAD DE LA CHICA MISTERIOSA

Una vez contratado el maestro informador, Zola, Shu y los demás esperan noticias de Omerón. Cuando les cuenta sus avances, el grupo decide actuar para conseguir información directa del reino de Grant.

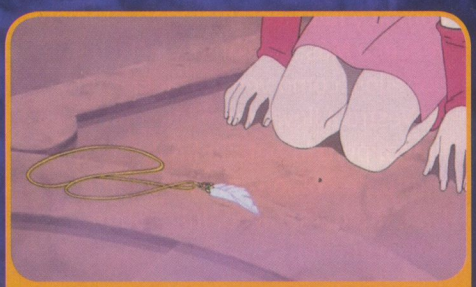
Las indagaciones de Omerón

TENSIÓN *Omerón encuentra a la misteriosa joven.*

Contratado por Zola, Omerón investiga acerca de las siete páginas extra del Libro de los orígenes. Cuando contacta con uno de sus informantes, se entera de que el asunto es más peliagudo de lo que creía. Muchos maestros informadores han abandonado las pesquisas y siete han desaparecido. Está claro que alguien quiere evitar que se sepa más sobre el paradero de esas páginas. Omerón decide visitar al gobernador de Korin para pedirle una lista de la gente que ha llegado la ciudad en los últimos días. Al consultarlo, Omerón confirma sus sospechas. Gracias a su red de contactos, tarda poco en dar con la joven misteriosa que busca. En una taberna mantienen una tensa conversación, pero no llegan a luchar.

La sombra de Kluke

Mientras tanto, el grupo de Shu visita las ruinas del poblado del que procedían los padres de Kluke. En el interior de un templo dedicado al Fénix encuentran murales relacionados con el Libro de los orígenes. Cuando Kluke toca un ornamento de piedra, se transporta a otro lugar en el que hay una gran estatua del Fénix. De pronto ve a su sombra, que le entrega un colgante con una de sus plumas. Con ella, Kluke es capaz de sacar su poder oculto. Tras eso regresa con sus compañeros. Pronto tiene la oportunidad de invocar a su sombra, ya que cerca se libra una batalla. El grupo acude en ayuda de las fuerzas de Gibral. Entonces Kluke muestra su poder: su Fénix protege a todo el ejército de sombras del rey Nene.



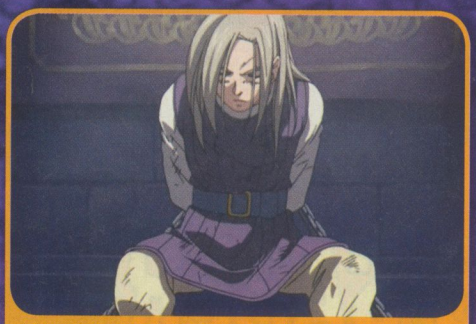
PODER *Con este colgante, Kluke puede usar su poder.*

NUEVO JUEGO PARA DS

En octubre salió a la venta en Japón y no tardaremos mucho en verlo aquí. El lanzamiento de *Blue Dragon: Awakened Shadow* está previsto para el primer semestre del año. Estamos ante un RPG exclusivo para Nintendo DS en el que controlaremos al héroe que el propio jugador habrá creado y personalizado. Ese héroe deberá enfrentarse a las fuerzas oscuras para salvaguardar la paz mundial. ¡Seguro que es un juego tan adictivo como sus predecesores!

El plan maestro de Zola

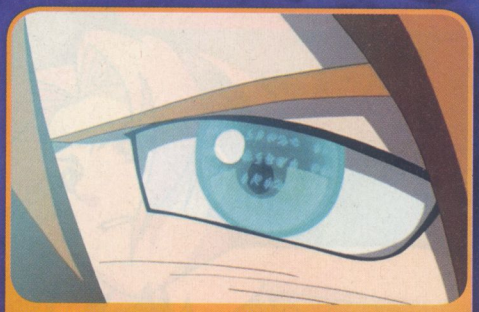
Unos días más tarde, Omerón va al encuentro del grupo de Zola y lo guía hasta el castillo de Latesta. En su interior se custodia el ordenador central del reino de Grant. Si consiguen acceder a su base de datos, podrían obtener información clave. El problema es la gran seguridad del castillo. Omerón también les cuenta que el maestro de caballeros Conrad está encerrado en la cercana prisión de Arkath. Entonces Zola traza un plan: Shu, Yiro, Marumaro y ella irán a rescatar a Conrad mientras Omerón se adentra en el castillo. Las cosas salen bien. Shu y Yiro liberan a los soldados de Gibral, entre ellos al malherido Conrad. Pero cuando salen de la prisión les están esperando Cynthia y Lemaire. Los dos chicos no tienen nada que hacer ante los esbirros del general Logi. Afortunadamente, Zola llega a tiempo de salvarlos.



CONRAD *Le tienen preso en la prisión de Arkath.*

El nombre de la enemiga

Mientras tanto, la misteriosa joven cuyo cabello huele a flores se imagina los movimientos de Omerón y se infiltra en el castillo de Latesta. Gracias a sus innumerables trucos, Omerón consigue introducirse en el sistema del ordenador central del castillo. Tras superar cuatro barreras de seguridad digital, logra acceder a la base de datos. Allí está toda la información acerca del reino de Grant. Sin embargo, por mucho que busca, no encuentra nada acerca de las siete páginas extra. Finalmente da con un hilo del que tirar, que le lleva hasta los detalles que busca, pero en ese preciso momento llega la investigada. Por suerte, puede esquivarla con otro de sus trucos. Al menos ahora sabe a quién se enfrenta: el nombre de la espía de Grant es Delphinium.



DATOS *Omerón consigue al fin descubrir su identidad.*

OBJETIVO: LA NAVE NOR

Una chatarra importante

Reunidos en el reino de Sabar, Omerón explica lo que ha descubierto a Zola y les da un objetivo: si encuentran la nave *Nor*, puede que den con Delphinium. Esa nave del ejército de Grant es una antigualla que ya debería estar fuera de la circulación. Sin embargo, por algún motivo todavía se utiliza. El grupo quiere unirse a las naves del reino de Sabar, que van a enfrentarse a la avanzadilla del reino de Grant. Ante la negativa del general al mando, no tienen más remedio que llevarse una nave por la fuerza. La pericia de Kluke en el timón y de Marumaro en los cañones les permiten cruzar el campo de batalla sin daños... ¡y alcanzar la *Nor*!

El cerebro de la trama

La Nor recibe a los chicos con una salva de aviso para que se alejen. Blue Dragon lleva a Omerón tan cerca de la nave como puede. El maestro informador consigue engancharse y entrar en ella. Mientras busca información, la nave es alcanzada por el fuego de Sabar. Cuando está a punto de estrellarse, Omerón coge el timón. Aunque el capitán no quiere colaborar, él no ha borrado los datos acerca de su misión. Hasta que Omerón les hace ver que la *Nor* está combatiendo porque alguien quiere que todos mueran. Al fin y al cabo, solo ellos saben dónde está Delphinium. A cambio de ayudarles a sobrevivir, el capitán le cuenta que la mujer está con el general Logi.

NOR *La nave está relacionada con Delphinium.*

TIMÓN *La pericia de Kluke es esencial para sobrevivir.*

TRIPULACIÓN *Ignoran el cruel destino de la nave.*

TODO LO QUE DEBES SABER SOBRE EL RELLENO DE NARUTO™

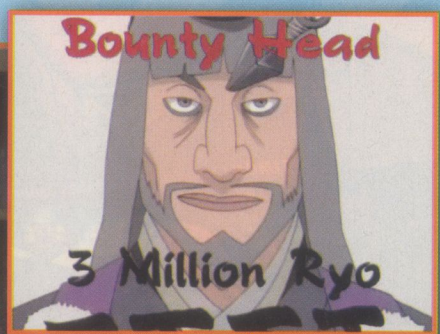
Tal como te explicamos el mes pasado, *Naruto* posee muchos episodios creados originalmente para la serie. Así que aquí va un resumen de lo mejor de estos casi cien capítulos ajenos al manga.

Las sagas

A lo largo del centenar de capítulos de relleno que tiene la serie, son muchas las pequeñas sagas que acaecen. Muchas se centran en algún personaje secundario del que el espectador apenas conoce detalles. Es el caso del regreso del maestro Mizuki en busca de venganza (episodios 142 a 147); el paso adelante de Hinata en su búsqueda de un insecto que podría ayudar a encontrar a Sasuke (148 a 151); o los remordimientos de la maestra Kurenai por algo que sucedió en el pasado (203 a 207).

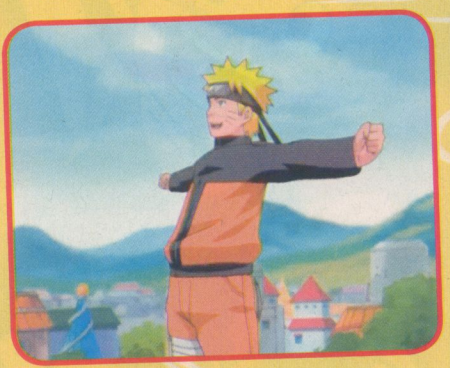
Otras sagas sirven para dar más información de cosas relacionadas con la historia original. Por ejemplo, en los episodios 136 a 141, Naruto, Jiraiya y Sakura se adentran en el territorio de Orochimaru tras la pista de Sasuke y llegan a la Villa Oculta del Sonido. Además, se produce la lucha de Naruto, Rock Lee, Neji y Tenten contra Raiga, un renegado de la Villa Oculta de la Niebla, como Zabuza (152 a 157); o la aparición de un joven amnésico que toca la ocarina y resulta pertenecer al clan que fundó la Villa Oculta del Sonido.

PELIGRO *Los chicos luchan hasta contra samuráis.*



AMENAZA *Los malvados hacen peligrar la paz.*

SHIPPUDEN, MUY PRONTO

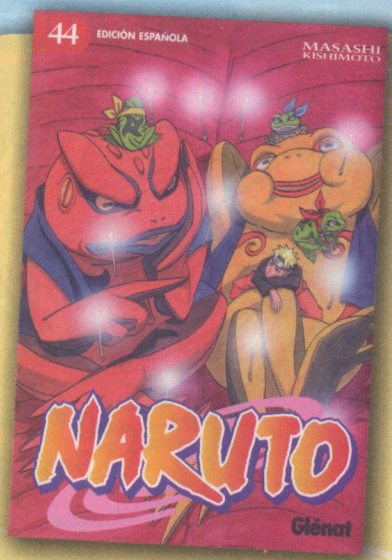


La primera tanda de episodios de la secuela de *Naruto*, titulada *Naruto Shippuden*, ya está traducida y doblada. La continuación de la historia del ninja del Zorro de nueve colas y sus amigos podremos verla muy pronto en televisión. Serán 52 emocionantes episodios en los que Naruto deberá hacer frente por fin al temido Akatsuki. ¡Y además reaparece Sasuke! No te despistes y mantente muy atento a la parrilla de televisión.

RABIOSO *Naruto no soporta las injusticias.*

DATE *Naruto debe ayudar al hermano del maestro Ibiki.*

NOVEDAD *Naruto forma equipo con otros amigos.*

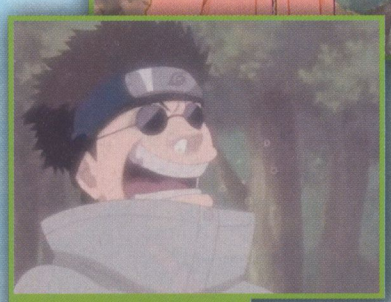


44 TOMOS Y SUBIENDO

La exitosa edición del manga sigue viento en popa. El último volumen lanzado por Ediciones Glénat es el 44, donde Sasuke descubre toda la verdad (o eso cree él) acerca de su hermano Itachi Uchiha. Tras conocer por qué llevó a cabo la masacre del clan Uchiha y qué había detrás de ese asunto, Sasuke toma una decisión sorprendente. La edición catalana todavía va por el tomo 38, en plena lucha entre Sasuke y Orochimaru.

MISTERIO *¿Qué cara tendrá el maestro Kakashi?*

¡A COMER! *Que a Naruto no le falten los fideos.*



LOCURAS *Conocemos más a los demás ninja.*

Nuevos países y villas

A lo largo de la historia original, Naruto y sus aliados visitan pocos países y villas. Sin embargo, en los episodios de relleno se da una muestra más amplia de la geografía de su mundo. De ese modo tenemos aventuras en el País del Té (capítulos 102 a 106), cuando el equipo 7 debe escoltar a Idate, hermano del maestro Morino, durante una carrera clave para el futuro de esa tierra; en el País del Pájaro (162 a 167), adonde acuden Naruto, Neji y Tenten para resolver un misterio, pero acaban metidos en un problema interno del país; en el País del Mar (169 a 173), donde la maestra Anko comanda a Naruto, Ino y Shino en la lucha contra un monstruo marino; en la Villa Oculta de la Estrella (178 a 183), cuando Naruto, Tenten, Neji y Lee protegen un meteorito con efectos especiales sobre el chakra; y en el País de la Verdura (187 a 191), donde Naruto, Hinata y Choji protegen a una egocéntrica princesa de tres ninjas que desean el control del territorio.

Los episodios autoconclusivos

Algunos de los episodios más divertidos de la serie forman parte del relleno. Como el 101, en el que el equipo 7 intenta descubrir cómo es la cara del maestro Kakashi. Se lo imaginan con unos dientes larguísimos, con unos labios enormes... También destaca el 161, en que unos tipos suplantan al maestro Gai y Rock Lee; el 177, cuando Naruto y Jiraiya tienen que recuperar una carta y se enfrentan a carteros ninja; o el 192, en el que Shino debe lidiar con un príncipe gordo.

Más dramático es el 184, donde Akamaru sufre una infección y Kiba debe curarlo antes de que lo sacrifiquen. Terror sienten Naruto, Hinata y Kiba en el capítulo 194, cuando quedan atrapados en un castillo maldito durante una misión. Y la acción prima en el 158, en el que los "genin" deben encargarse de grupos de tres estudiantes de la Academia Ninja en una misión de supervivencia. Como ves, los hay variaditos e interesantes.

cuatro

Son Goku y Vegeta vuelven a la Tierra con el fin de derrotar al monstruo Bu. Su fusión sirve para salvar a sus aliados, pero también provocan que la criatura recupere su verdadero aspecto. ¡Es la maldad personificada!

EL FINAL DEL MONSTRUO BU

Más cambios en la criatura

Mientras llegan los refuerzos, Gohan continúa su encarnizada lucha contra Bu. Está en clara desventaja. Suerte que Dende aprovecha los descuidos del enemigo para curarle con su poder y que vuelva a estar al cien por cien. También Ten Shin Han le echa una mano. Cuando Bu va a lanzar una gran bola de energía sobre ellos, Goku aparece. Ahora su rival es él. Pero antes de empezar a luchar, la fusión de Goten y Trunks se deshace. El poder de Bu ha bajado tanto que ya no es un peligro. Sin embargo, el monstruo lo tenía previsto... ¡y consigue absorber a Gohan! Tras una nueva transformación, Bu aumenta su fuerza hasta cotas elevadísimas.

TRAMPA *Bu engaña a Gohan, lo captura y lo asimila.*

IMBATIBLE *La fusión de Goku y Vegeta es un éxito.*

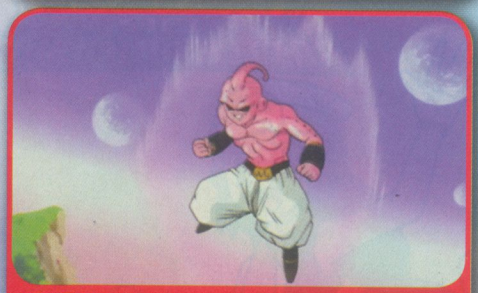
El arriesgado plan de Vegetto

Goku no sabe qué hacer. Solo puede fusionarse con Dende o bien con Mister Satán. Por suerte, de pronto siente la energía de Vegeta. Con el cambio de lugar instantáneo se planta ante él y le explica la situación. Aunque no quiere fusionarse con Goku, Vegeta acaba poniéndose el pendiente potala al saber que Bu ha matado a Bulma y ha absorbido a Trunks. El resultado de la fusión se llama Vegetto. ¡Su poder es inalcanzable! La paliza que se lleva el monstruo es tremenda. Sin embargo, Vegetto no lo remata. Solamente lo cabrea más con intención de que intente absorberlo. De esa forma, podrá introducirse en su cuerpo y rescatar a sus amigos. Tras fracasar con varias técnicas, Bu absorbe a Vegetto.

DRAGON BALL EN DVD

Desde el 9 de diciembre y con una periodicidad bimestral, Selecta Visión edita la primera serie de las aventuras de Goku y sus amigos. Remasterizada, sin censura y con los audios español, catalán, euskera y gallego, además de japonés, se trata de una edición que ningún fan de la serie puede dejar escapar. Los 153 capítulos de que consta aparecerán en 6 cofres de unos 25 episodios cada uno. El precio, 49,95 euros. Después de *Dragon Ball Z, Dragon Ball GT*, las películas, los OVA y los especiales, ¡completa tu colección!

En el interior de Bu



MALDAD *El Bu real hace su temible aparición.*

El plan de Vegetto funciona. Mediante una barrera protectora, se deja absorber por Bu, pero no queda atrapado como los demás. Aparte, la fusión se deshace nada más entrar. Goku y Vegeta se mueven libremente por el interior del cuerpo de un Bu ajeno a lo que está ocurriendo. Solo cuando comienza a perder fuerza se da cuenta de que le han tendido una trampa. Aunque logra expulsarlos de su cuerpo, Goku y Vegeta han sacado a Gohan, Piccolo, Trunks, Goten e incluso han liberado al Bu rechoncho. Entonces se produce un cambio inesperado: Bu regresa a la forma original que le dio el brujo Bibidí. Kaio Shin tiembla, porque el auténtico Bu es pura maldad. ¡No duda en hace estallar la Tierra!

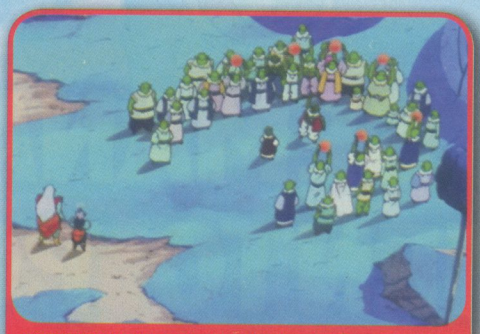
Lucha en el mundo de los Kaio

Kaio Shin llega a tiempo para transportar a Goku a su mundo. Por desgracia, los únicos que consiguen salvarse son Goku, Vegeta, Dende, Míster Satán y el perro Bee. Tanto Piccolo como Gohan y los niños han desaparecido junto con el planeta. Tal como dice Dende, pueden restaurar la Tierra y resucitar a todos gracias a las bolas de dragón de Namek. Pero no contaban con que Bu haya aprendido la técnica de teletransporte tras verla una sola vez y se plante frente a ellos. Mientras los Kaio Shin y Dende se ponen en contacto con los namekianos, Míster Satán se queda allí. Es testigo de un duelo en el que Goku, pese a estar en el tercer nivel de los superguerreros del espacio, no hace ni cosquillas a Bu.

AYUDA *El Bu gordito echa una mano a Míster Satán.*

La idea de Vegeta

Goku necesita un minuto para acumular la energía suficiente con la que crear una "genkidama". Así que Vegeta tiene que luchar contra Bu para ganar tiempo. Dada la abismal diferencia de nivel, el guerrero del espacio recibe una buena tunda. Cuando Míster Satán se mete por medio, ya que cree que es un sueño, el monstruo escupe al Bu rechoncho. Así desaparecen sus últimos escrúpulos. Al tratar de atacar a Míster Satán, el Bu gordo lo detiene. Mientras ellos combaten, Goku pierde el tercer nivel y se esfuma la "genkidama". Todo parece perdido, pero Vegeta demuestra su ingenio. Le ordena a Dende que llame al dragón de Namek y le pida dos deseos: la restauración de la Tierra y que resucite a sus habitantes. ¡Porque ellos serán los que acaben con Bu!



PORUNGA *Dende pide las bolas de dragón originales.*

El valor de Míster Satán

Una vez concedidos ambos deseos, Vegeta se pone en contacto con todos los habitantes a través de Kaito. Les explica la situación y les exige que alcen los brazos al cielo para que su energía llegue a la "genkidama" de Goku. Poco a poco va llegando energía, pero no es suficiente. La mayoría de la humanidad no se fía. Además, el Bu original se percata de lo que ocurre y ataca a Vegeta. Cuando todo parece irse al traste, Míster Satán entra en escena. Le cuenta al mundo que él está luchando contra el monstruo Bu y que necesita la energía de todos para salvar el planeta. Como se trata del gran héroe de la Tierra, la gente accede a levantar los brazos. La energía de la "genkidama" aumenta de inmediato y Goku puede al fin lanzarla contra el enemigo.

ENERGÍA *La gente alza las manos para dar su fuerza.*

Reencárnate en alguien bueno

ADIÓS *Goku desea que Bu renazca como alguien bueno.*

En un despiste de Bu, Míster Satán se acerca lo suficiente como para llevarse lejos al malherido Vegeta. Entonces sí, Goku lanza la "genkidama" hacia su enemigo. ¡Pero Bu logra pararla! La razón es que Goku se está debilitando de nuevo. El universo entero contiene la respiración. Hasta que, en Namek, el dragón Porunga pregunta si van a pedir un tercer deseo. Dende pide que le devuelva a Goku su fuerza habitual. De ese modo, Goku consigue impactar la "genkidama" en Bu, que desaparece para siempre. Mientras eso sucede, el luchador piensa que ojalá se reencarnara en una buena persona. La batalla ha terminado. Los héroes pueden volver a casa.

UNA SEMANA DE CAMPAMENTO POKÉMON

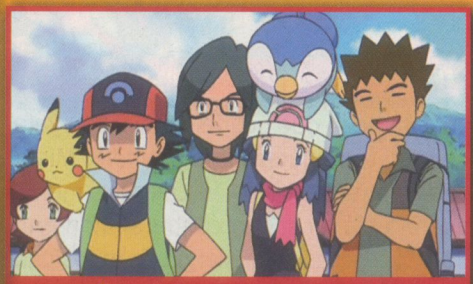
Siguiendo la idea del profesor Serval, Ash, Brock y Maya participan en un Campamento Pokémon en el Monte Corona. Allí se reencuentran con algunos conocidos. ¡Va a ser una fantástica vivencia!

Día 1: Un compañero Pokémon

Los chicos convivirán durante una semana en el Centro de investigación Serval, igual que Conway y Jessie –con el nombre de Jessilinda–. Los participantes se dividen en tres equipos y eligen al azar a su compañero Pokémon en esos días. Ash discute por una Pokéball con una compañera, Angie, pero lo peor es lidiar con los Pokémon. Ash no consigue que Raichu deje de tener miedo, mientras que el Monferno de Angie va a la suya. Y los dos chicos vuelven a encararse, ¡suerte que el profesor Serval los detiene! Tras eso, comienzan las clases. Los participantes se dedican a conocer mejor a sus compañeros Pokémon. Maya, Brock, Conway y Jessilinda pronto se ganan su confianza, pero Ash y Angie tienen más problemas. Entre eso y que comparten habitación, los dos rivales comienzan a hacerse amigos.

LAS PAREJAS

ASH	RAICHU
MAYA	GRIMER
BROCK	MAGNEMITE
ANGIE	MONFERNO
CONWAY	VENONAT
JESSILINDA	SMOOCHUM



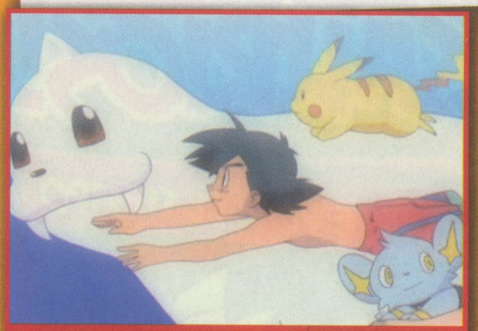
DIVERSIÓN *Los amigos convivirán y aprenderán juntos.*

Día 2: Comienza la competición

Ahora que cada participante sabe a qué equipo pertenece y qué Pokémon es su compañero, puede comenzar la competición. En el equipo rojo están Ash, Maya, Brock y Angie; el azul lo dirige Jessilinda; y Conway lidera el verde. La competición comienza con una serie de duelos. Antes, los chicos tienen tiempo para entrenar a sus compañeros Pokémon. Tanto Ash como Angie consiguen que Raichu y Monferno mejoren. A la hora de los combates, el duelo entre Brock y Smoochum queda anulado, mientras que el de Maya y Conway acaba en empate. Ash y Angie mantienen un duelo increíble que también termina empatado. El día concluye con el equipo rojo último por los puntos que les restan a causa de las peleas de Ash y Angie.

Día 3: Excursión al lago

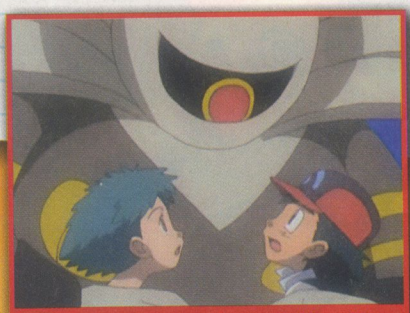
La actividad del día es dibujar a un Pokémon de agua. Para poder observarlos mejor, Ash, Angie, Maya y Brock deciden lanzarse al lago. Así pueden verlos de más cerca, nadar con ellos e incluso jugar. En un descanso, Pikachu queda hipnotizado tras ver una luz azul en las profundidades del bosque. Luego le pasa a Shinx, que desaparece. Cuando le ocurre a Piplup, Conway les dice de ir hacia la extraña luz. Sale de una cueva, en cuyo interior hay un estanque. ¡Y en él vive un Lumineon! Angie recupera a Shinx, pero entonces Jessinlinda trata de atrapar a Lumineon. Afortunadamente, el Slowking de Conway vence a Yanmega. Cuando los muchachos regresan, le explican lo que han visto al profesor Serval. Eso no les libra del castigo. Al menos el equipo rojo sube al segundo puesto, tras el equipo verde.



DE CERCA *Los chicos nadan con los Pokémon.*

Día 5: Prueba de valor

Tras descansar el cuarto día, en el quinto se celebra una prueba nocturna en las Ruinas Cumbre. El objetivo es aprender a tratar a los Pokémon de tipo Fantasma. Para eso, por el camino saldrán varios a asustar a los chicos. Como es por parejas, Ash y Angie se alían. El peor parado es Conway, al que hipnotiza una misteriosa joven. Ya en plena prueba, Maya le sigue. Cuando Conway va a caer por un barranco, le salva un Dusknoir. Mientras, la muchacha misteriosa se aparece ante Ash y Angie. Trata de llevárselos al mundo de los espíritus, pero Dusknoir llega para protegerles. Con esfuerzo, logra cerrar la cueva de donde había escapado la chica fantasmal. Terminado el peligro, Dusknoir desaparece. Todo ha acabado bien.



DUSKNOIR *Protege a Ash y Angie del espíritu.*

POKÉMON OBSERVADO	
ASH	DEWGONG
MAYA	GOREBYSS
BROCK	CHINCHOU
ANGIE	SEALEO

Día 6: Triatlón Pokémon

Es el último día del campamento. En la prueba final de la competición, los chicos tendrán que cruzar el bosque sobre un Pokémon, cruzar el lago con un Pokémon de Agua y desde allí alcanzar la meta corriendo con su Pokémon principal. Nada más empezar este triatlón Pokémon, Ash y Maya se ponen en cabeza. Detrás van Maya y Brock. Sin embargo, en el lago tanto Jessilina como Conway logran remontar hasta el tercer y cuarto puesto. En la última parte del recorrido, Conway intenta ligar con Jessilinda y eso les da fuerzas para correr. ¡A ella para huir y a él para perseguirla! Los dos se ponen líderes, pero alcanzan la recta final hechos polvo. Ash y Angie los superan y, casi sobre la línea de meta, Ash se lleva la victoria. De esa forma, el equipo rojo gana la competición. Esa noche todos disfrutan de una fiesta en la hoguera. Han sido unos días agotadores, pero que nunca olvidarán.

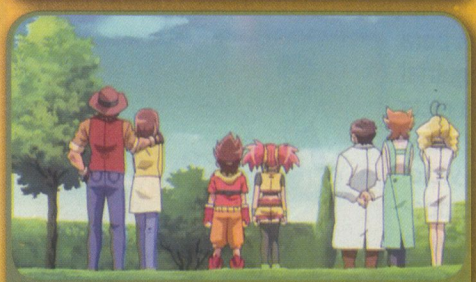
VICTORIA *Ash gana para coronar al equipo rojo.*

EQUIPOS DEL TRIATLÓN	
ASH	SPOINK – MANTYKE – PIKACHU
MAYA	DODRIO – SHARPEDO – PIPLUP
BROCK	ONIX – FERALIGATR – CROAGUNK
ANGIE	ARIADOS – LAPRAS – SHINX
CONWAY	DUGTRIO – FLOATZEL – SLOWKING
JESSILINDA	HIPPOWDON – MAGIKARP – SEVIPER

Hace algunas semanas que Disney XD estrenó sin apenas hacer ruido la segunda y última temporada de *Dinosaur King*. El D-Team se junta de nuevo para ayudar a los dinosaurios en una aventura que los lleva a viajar en el tiempo.

¡VUELVEN LOS DINOSAURIOS!

Padres atrapados



LUZ *La nave vuelve de inmediato al tiempo presente.*

Tras la marcha de Rex a su tiempo, el futuro, una luz ciega a Max y Zoey. De pronto la nave reaparece en el cielo. De ella bajan Rex, y sus padres, Rod y Laura. Les cuentan que algo les ha impedido llegar a su época a través del portal intertemporal. Mientras investigan qué ha sucedido, tienen que quedarse un poco más en el presente. Gracias a eso, los chicos pueden volver a jugar con Chomp, Ace y Paris. Mientras tanto, de camino a casa de los Taylor, el profesor Owen avista a un extraño ser alado. La criatura se dirige a casa de Max, donde comprueba quién está dentro. ¡Entonces hace desaparecer la casa y se esfuma! Por algún motivo ha secuestrado a los padres de Rex, a los de Max y también a los de Zoey.

Los piratas espaciales

Los chicos están en la nave, igual que Reece. Cuando el profesor Owen los avisa, Rex ve que están en pleno portal intertemporal. Allí, el ser que los ha secuestrado, Gavro, aparece con un Torvosaurio. Su objetivo son los padres de Rex, a los que necesita para encontrar las piedras Cosmos. Con ellas, los piratas espaciales a los que pertenece pretenden dominar el universo. Mientras tanto, el doctor Zeta tiende una trampa al grupo y van a parar a la era de los dinosaurios. Sigue obsesionado con ser el rey de un país lleno de dinosaurios. El problema es que han llegado justo al día en que se extinguieron. El grupo logra escapar por los pelos y entonces comienza un viaje por el tiempo persiguiendo la nave de los piratas espaciales.

AVENTURAS *¡El Team-D vuelve a la carga!*

VIAJE POR EL TIEMPO

Durante la búsqueda de sus padres, el D-Team viaja a distintas épocas de la historia. Por ejemplo, a la Antigua Roma, a la China de la dinastía Tang, a la Francia del "Rey Sol", al Japón feudal del sogún Tokugawa o a los mares del sur repletos en plena época de los piratas. Por supuesto, en todos estos momentos históricos deben hacer frente a los piratas espaciales combatiendo contra temibles dinosaurios. ¡Porque las piedras Cosmos se encuentran repartidas a lo largo de la historia del planeta Tierra!

ANUNCIADO EN TV
LLEGAN LOS
Xenox®
SPACE WARRIORS
¡YA EN TU PUNTO DE VENTA!
Xenox
SPACE WARRIORS
FIRST GENERATION
Saurox
Hinkeel
Strahl
Kapibixx
POWER LEVEL 4
Colección exclusiva de 32 FIGURAS y 32 TRADING CARDS
Xenox characters and names are trademarks and copyrights of Panini S.p.A.
www.xenoxworld.com

EL ÚLTIMO MAGO

Continuamos con el repaso de las películas de *Detective Conan*. Esta vez hablamos de la tercera, donde aparece un conocido rival de Conan en la serie: el ladrón de guante blanco Kaito Kid.

En pleno verano, Kaito Kid sigue haciendo de las suyas. La última joya a la que ha echado el ojo es un huevo de Fabergé. Concretamente la joya con forma de huevo de Pascua con que el gobierno francés obsequió a la familia imperial Romanov. En la actualidad, dicho objeto pertenece a la Corporación Suzuki. La familia de Sonoko planea exhibirlo en una muestra de arte que tendrá lugar en el castillo de Osaka. El inspector Nakamori y el detective Kogoro Mouri serán los encargados de preparar el dispositivo de seguridad para evitar que el ladrón consiga su objetivo. Así pues, Ran y Conan viajan a Osaka junto con Kogoro. Mala suerte para los Detectives Júnior, que se quedan en Beika. Al menos el profesor Agasa les entretiene con sus enigmas y les invita a comer una refrescante sandía. Quiénes también se presentan en Osaka son Heiji, el detective estudiante del oeste, y su "más que amiga" Kazuha.

Una joya muy especial

El caso del huevo de Fabergé es de gran importancia. El embajador ruso en Japón, el director de un museo, una reputada investigadora de la dinastía Romanov y el periodista que cubrirá el acontecimiento están presentes en la ciudad con motivo de la exhibición de la joya. Mientras que los dos primeros están tratando de comprarle el huevo de Pascua al señor Suzuki, la investigadora se contenta con estudiarlo y el periodista únicamente quiere hacer un buen trabajo... o eso dicen. Todos parecen muy interesados en conseguir el valioso objeto. Una vez han terminado su reunión con el dueño de la Corporación Suzuki, este les enseña la joya a Kogoro y compañía. Realmente es una obra de arte preciosa. Se llama "Vospominanie", que significa "recuerdos" en ruso. En su interior hay una representación en oro del zar Nicolás II y su familia.

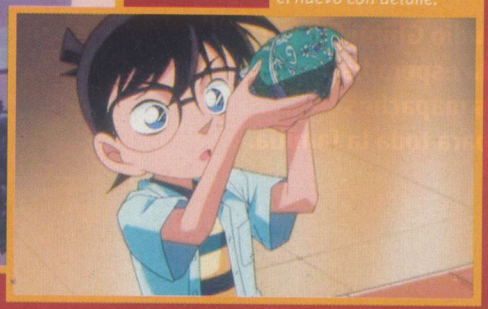
Cuando Kogoro soluciona la única parte del acertijo que quedaba por descifrar del aviso enviado por Kaito Kid, el inspector

RETO *Kaito Kid avisa de un nuevo robo.*

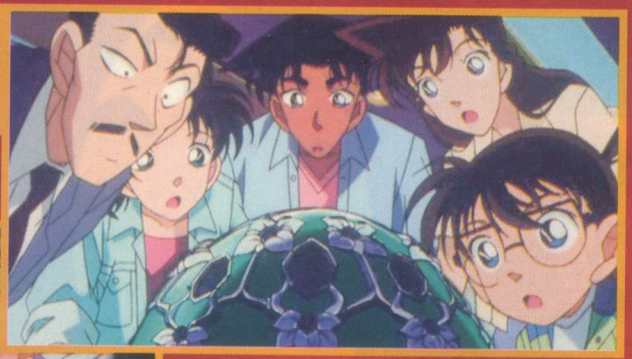
CONTRATADO *El señor Suzuki confía en Kogoro.*

Esta película se estrenó en Japón en 1999 y obtuvo una fantástica acogida. El motivo, probablemente, era la primera aparición en cines de Kaito Kid, un personaje muy querido por los fans. Por cierto, la versión española del largometraje ha omitido parte del título original: debería llamarse *El último mago del siglo*.

AVISADO Cuando se entera del caso, no duda en acudir.

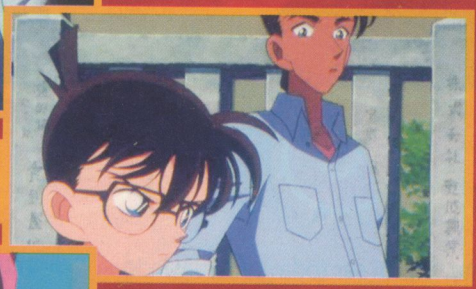


ATENTO Conan observa el huevo con detalle.



SORPRESA Realmente se trata de un objeto valioso.

CAZADO Dan con él antes de que lo robe.



PESQUISAS Conan y Heiji indagan juntos.

CONFIADO Heiji cree tener la clave del caso.

AJENOS Ellos se quedan al margen de todo.

PREOCUPADA Ran espera que no pase nada.

SHINICHI Ya derrotó a Kaito Kid en el pasado.

EL GRAN RIVAL DE CONAN

Kaito Kid es un personaje creado por Gosho Aoyama varios años antes que Conan Edogawa. Cuenta con su propio manga, titulado *Magic Kaito* (de 4 tomos hasta la fecha, publicados por Planeta DeAgostini Comics en España), pero se ha hecho realmente popular tras aparecer en *Detective Conan*. También se le puede ver en varias películas, como la que nos ocupa o la novena, que podría titularse *El mago en el cielo plateado*.

ELEGANTE Viste un traje blanco para hacerse notar.

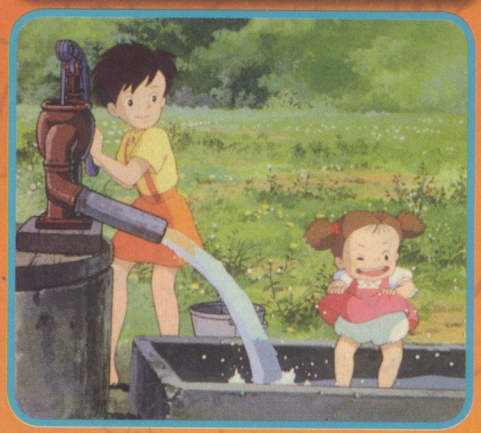
TRUCOS Este ladrón siempre guarda un as en la manga.

Nakamori y él se ponen mano a la obra. Más vale que la seguridad funcione o el ladrón cumplirá su amenaza. Mientras ellos están ocupados, Conan no para de darle vueltas a la resolución de Kogoro. En su opinión, no ha acertado, por lo que todos los preparativos pueden resultar inútiles. Además, conforme más indaga acerca del huevo de Fabergé y las personas implicadas en su exhibición, más preocupado se muestra. Las personas que rodean esos días la joya tienen grandes intereses en conseguirla y además parecen ocultar cosas. ¿Podría ser que uno de ellos fuera Kaito Kid? ¡Solo el trabajo en equipo de los dos estudiantes juveniles más perspicaces del país puede proteger el huevo de Pascua!

Prosigue el lanzamiento del catálogo de Studio Ghibli por parte de Aurum. Las dos últimas novedades son la esperadísima *Mi vecino Totoro* y la divertida guerra de los mapaches de *Pompoko*. Magistral cine de animación para toda la familia.

MI VECINO TOTORO

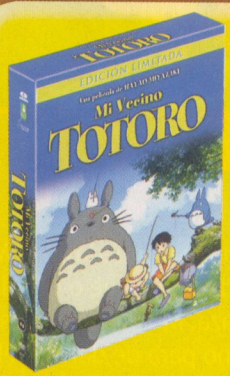
Una casa con duendes



Debido a la enfermedad de su madre, la familia de Mei y Satsuki debe trasladarse al campo. El aire fresco y limpio de la naturaleza le hará bien. Mientras ella está ingresada en un pequeño hospital rural, las niñas vivirán con su padre en una destartalada casa. No gozarán de las mismas comodidades que en la ciudad, pero están muy ilusionadas con su nuevo hogar. Aunque pasan cosas raras. Nada más llegar, encuentran bellotas. Y luego ven un montón de pequeñas sombras moverse. Una anciana vecina les cuenta que no deben tener miedo, pues son los duendes del polvo. Satsuki enseguida hace amigos en el colegio, como el tímido Kanta. Mei al ser todavía demasiado pequeña, se pasa el día descubriendo las maravillas del entorno natural.

El rey del bosque

Una mañana, Mei sigue un rastro de bellotas y entonces encuentra a un duende del polvo. Persiguiéndolo, se adentra en el bosque y acaba en el interior de un enorme alcanforero. Allí vive una criatura enorme a la que llama Totoro. Mei se duerme sobre él. Cuando despierta, ya no está. Su padre le dice que ha conocido al rey del bosque. Cuando él quiera, dejará que Mei y tal vez también Satsuki lo vean. Unos días más tarde, las niñas van a buscar a su padre a la parada de autobús. Es de noche y cae una intensa lluvia. Tarda mucho en llegar, pero entonces aparece Totoro. De pronto llega el Gatobús, un bus con forma de gato. Totoro se sube a él y se marcha. Pero esa no será la única vez que vean al rey del bosque. Pronto vivirán con él una gran aventura cuando Mei se pierda.



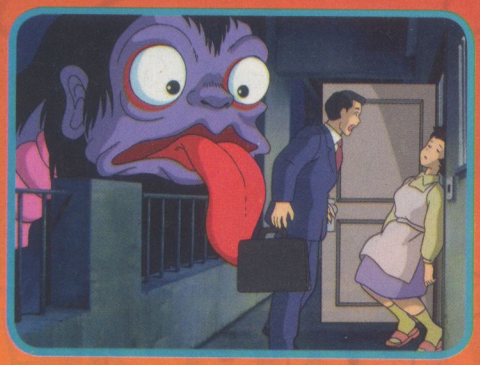
MI VECINO TOTORO (EDICIÓN ESPECIAL)

86 minutos
2 DVD9 / Todos los públicos
Audio: español 5.1, catalán 5.1, euskera 5.1 y japonés 6.1 EX
Subtítulos: español, catalán y euskera
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Storyboard completo, Tráileres originales, Promoción japonesa, Animación de principio y fin, Cómo se hizo el nuevo doblaje en castellano
Distribuidora: Aurum
Fecha de lanzamiento: 9 de diciembre de 2009
Precio: 23,95 euros

POMPOKO

La rebelión de los tanuki

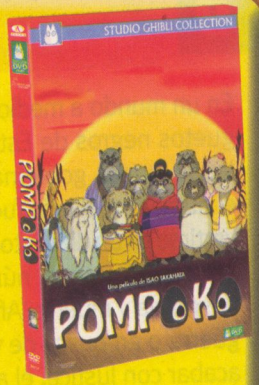
Durante siglos, los tanuki han vivido en paz en los bosques de Takaga y Suzuka. Allí podían encontrar abundante alimento para todos y se sentían protegidos. Sin embargo, la modernidad humana ha ido destruyendo poco a poco su hábitat. De ese modo, los tanuki han perdido territorio hasta el punto de enfrentarse distintas manadas entre sí para quedarse el pequeño espacio que les queda. Harta de esa situación, Oroku decide intervenir. La enérgica tanuki exige que los distintos bandos dejen de pelear entre ellos y luchen unidos contra el verdadero enemigo: los hombres que arrasan la naturaleza. Así pues, un santuario abandonado acoge la reunión de los líderes de esos bandos para acordar el plan a seguir. Lo primero será estudiar a los humanos.



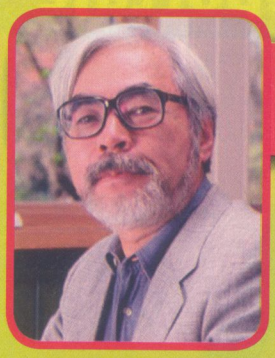
Esto es la guerra

Después de un tiempo estudiando las costumbres y actitudes humanas, comienza la segunda parte del plan. Los tanuki poseen la capacidad de transformarse en cualquier objeto, persona o animal. Así que todos comienzan a practicar con mayor o menor fortuna el control de esa habilidad. ¡Así podrán adoptar el aspecto que quieran! Sin embargo, el avance en la destrucción de la zona lleva al bando de Gonta, el más agresivo de los tanuki, a romper la alianza. A partir de entonces, los distintos bandos llevan a cabo sus propios sistemas para detener a los humanos. Unos optan por la lucha directa, otros por asustar a los humanos e incluso hay quien intenta dar a conocer la situación de la región a los medios de comunicación. ¡La alocada guerra de los tanuki para defender su territorio está en marcha!

POMPOKO

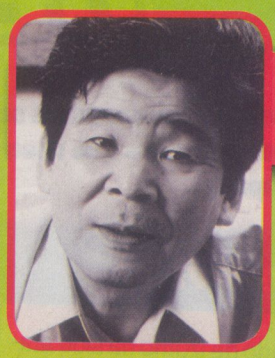


119 minutos
1 DVD9 / Todos los públicos
Audio: español 5.1 y japonés 6.1 EX
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Storyboard completo, Tráileres originales, Anuncios japoneses y Promoción Studio Ghibli
Distribuidora: Aurum
Fecha de lanzamiento: 9 de diciembre de 2009
Precio: 17,95 euros



HAYAO MIYAZAKI

Conocido como el Walt Disney japonés, Miyazaki (Tokio, 1941) decidió hacerse animador tras ver *Hakujaden*, la primera película de anime a color. Así, en 1963 entró en la productora Toei Animation. Sus primeros trabajos fueron en películas como *Rock el valiente*, *Hols, el príncipe del sol* o *El gato con botas*. Después de dirigir y animar varias series –por ejemplo *Conan, el niño del futuro* (1978) y *Ana de las Tejas Verdes* (1979)–, llegó su gran éxito: el filme *Nausicaä del Valle del Viento*. Al año siguiente, 1985, fundaría el Studio Ghibli junto a su amigo Isao Takahata. A partir de ahí, sus películas han obtenido sin excepción las alabanzas de la crítica y el aplauso de los espectadores. Destacan *El castillo en el cielo*, *Mi vecino Totoro*, *Porco Rosso*, *La princesa Mononoke*, *El viaje de Chihiro* y *Ponyo en el acantilado*.



ISAO TAKAHATA

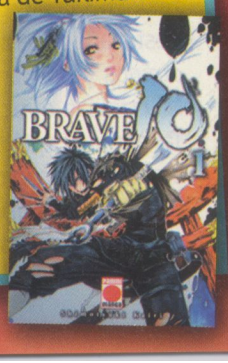
El inseparable compañero y buen amigo de Miyazaki nació en Ise en 1935. Su interés por la animación comenzó tras ver la película francesa *El rey y el ruiseñor*. Sin embargo, Takahata no quería animar, sino dirigir. Con esa intención llegó a Toei Animation a mediados de los 60 como ayudante de dirección. En 1968 debutó con *Hols, el príncipe del sol*. Luego trabajó en series tan populares como *Lupin III*, *Heidi*, *Marco* y *El perro de Flandes*, siempre con su colega Miyazaki. En esa época dirigió varias películas, destacando *Las aventuras de Panda y sus amigos* y *Goshu el violoncelista*. Cuando Miyazaki le ofreció crear el Studio Ghibli, Takahata aceptó sin dudarlo. Para el estudio, aunque mayoritariamente ha ejercido de productor, también ha dirigido *La tumba de las luciérnagas* (1988), *Pompoko* (1994) y *Mis vecinos los Yamada* (1999).

LOS MEJORES MANGAS DE SAMURÁIS

Junto con los ninjas, los samuráis son las figuras más repetidas en los mangas de corte histórico. Si te gusta el mundo de los guerreros que usan catana, te recomendamos algunos de los mejores mangas sobre samuráis editados en España.

10 BRAVE 10

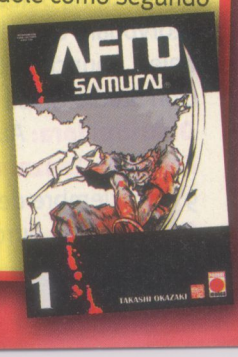
El templo sagrado de Izumo ha sido atacado y su gente aniquilada. Solamente Isanami ha logrado escapar, llevando consigo algo de suma importancia. Por esa razón es perseguida por el enemigo. Cuando parece que finalmente la van a atrapar, un samurái errante le salva la vida. A cambio de comida, Saizo Kirigakure acompaña a Isanami hasta el castillo de Ueda. La sacerdotisa espera encontrar allí la ayuda de Yukimura Sanada. Pronto descubre cómo funciona el cruel juego de la guerra.



6 tomos (abierta)
Panini Comics

9 AFRO SAMURÁI

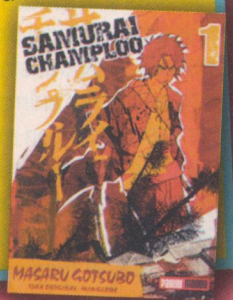
En un mundo a medio camino entre los guetos negros de Estados Unidos y el Japón feudal, gobierna la violencia. Ser el número 1, el más fuerte, supone convertirse en un dios intocable. En cambio, ser el aspirante, el número 2, solo trae desgracia y muerte. Afro Samurái es un guerrero en busca de venganza. Desea acabar con Justice, el asesino de su padre y actual número 1. La única forma de lograrlo es retándole como segundo hombre más fuerte del mundo. Un camino largo y doloroso le aguarda.



2 tomos
Panini Comics

8 SAMURAI CHAMPLOO

A finales del siglo XIX, tras la caída del shogunato, los samuráis se han quedado sin trabajo y vagan por el país. Jin, elegante y educado, odia a los corruptos. Mugen, vasto y pasota, adora pelear. Cuando ambos samuráis coinciden en la casa de té donde trabaja Fuu, el resultado no puede ser más desastroso. La adolescente los libera antes de que sean ejecutados a cambio de que la ayuden a encontrar a "un hombre que huele a girasoles". Así comienza un peligroso viaje para los tres.



2 tomos
Panini Comics

7 SAMURAI DEEPER KYO

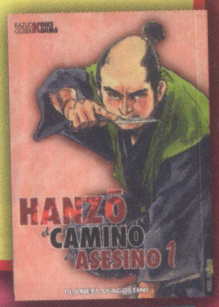
En apariencia, Kyoshiro Mibu es un simple vendedor de medicinas ambulante. Sin embargo, cuando es atacado por la cazarrecompensas Yuuya Shiina, se descubre que su cuerpo comparte dos personalidades. Unas veces es el tranquilo Kyoshiro; otras, el sanguinario samurái Kyo "Ojos de ogro". Decidida a entregarlo, Yuuya le sigue a todas partes. De ese modo, debe hacer frente a los monstruos y humanos que quieren a Kyoshiro. Unos para matarlo, otros para revivir completamente a "Ojos de ogro".

38 tomos
Ediciones Glénat

6 HANZO, EL CAMINO DEL ASESINO

En el periodo Sengoku, Hanzo Hattori es un ninja de Iga que sirve al clan Matsudaira. Con 15 años, Hanzo es enviado junto a Motonobu, que tiene un año más que él y está retenido por el clan Imagawa. Hanzo se convertirá poco a poco en su mano derecha, el hombre de mayor confianza del que un día se convertirá en Ieyasu Tokugawa, el sogún más importante de la historia. Vivirán juntos la mayor parte de sus vidas en una relación de amistad y aprendizaje vital que los llevará a dominar Japón.

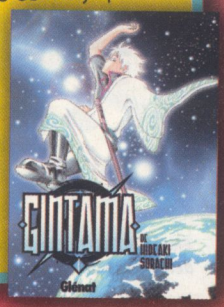
15 tomos
Planeta



5 GINTAMA

Durante el Japón feudal, los extraterrestres llegan a la Tierra y se quedan a vivir con total naturalidad. La alianza entre terrestres y alienígenas impide llevar armas por la calle. Gintoki Sakata es uno de los muchos samuráis que desde entonces no tiene trabajo, así que acepta cualquier encargo que le ofrezcan. Eso provoca que se meta en muchos líos, tanto con humanos como con extraterrestres. Para colmo, no es muy querido por el Shinsengumi, las fuerzas del orden del gobierno.

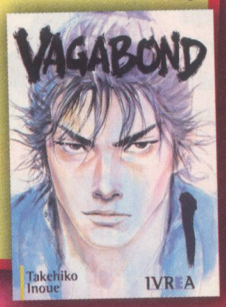
31 tomos (abierta)
Ediciones Glénat



4 VAGABOND

Con 17 años, Takezo Shinmen y Matahachi Honiden escapan de su villa. Los dos amigos entran a formar parte del ejército de Hideyoshi Toyotomi. Sin embargo, después de la aplastante victoria de Ieyasu Tokugawa en la batalla de Sekigahara, Takezo y Matahachi son considerados criminales. Para sobrevivir, ambos deben cambiar de nombre. Entonces se convierten en Musashi Miyamoto y Kojiro Sasaki. Es el comienzo de la leyenda sobre dos de los samuráis más grandes de todos los tiempos.

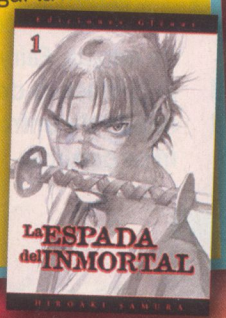
30 tomos (abierta)
Editorial Ivrea



3 LA ESPADA DEL INMORTAL

En la turbulenta era Edo, Manji es uno de los samuráis más diestros con la catana. Además, debido a una maldición sus heridas se curan ipso facto y, si ha perdido algún miembro, este se le regenera. Es inmortal. Al sufrir una vida terrible de lucha constante y heridas dolorosas, Manji acepta redimirse de la única forma posible: matando a mil hombres malvados. Junto a la joven Rin, a la que ayuda a vengar la muerte de su familia, viaja por todo Japón en busca de criminales.

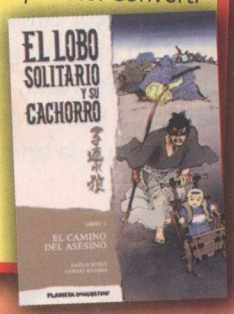
24 tomos (abierta)
Ediciones Glénat



2 LOBO SOLITARIO Y CACHORRO

Itto Ogami es el verdugo al servicio del sogún Tokugawa. Se encarga de evitar la agonía de quienes realizan el seppuku. Tras el nacimiento de su hijo Daigoro, Itto regresa a casa para conocerlo. Lo que allí encuentra es un mar de sangre del que únicamente Daigoro se ha librado. Además, en la capilla familiar hay una tablilla funeraria con el emblema del sogún. Todo es una trampa del clan Yagyu para ocupar su puesto. Convertido en un criminal, Itto inicia el camino de la venganza junto a su niño.

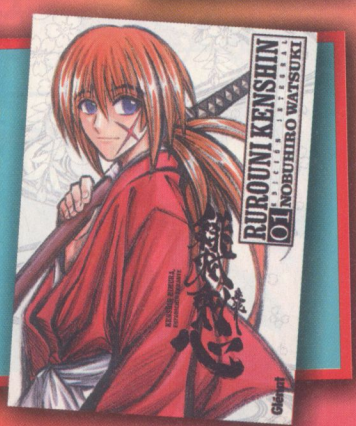
20 tomos
Planeta



1 RUROUNI KENSHIN EDICIÓN INTEGRAL

En los convulsos inicios de la era Meiji, un samurái errante ayuda a Kaoru, la joven dueña del dojo Kamiya. Se trata de Kenshin Himura, quien lleva una catana con el filo invertido, pues no desea matar a nadie. Pronto el dojo acoge a otros dos espadachines: Sannosuke Sagara, chulo y temperamental, y Yahiko, un aprendiz impetuoso. Mediante el estilo Hiten Mitsurugi, Kenshin combate a los malvados. Incluso libera a Japón de la amenaza de Makoto Shishio. Todo suma para redimirse de un pasado sangriento en el que era conocido como Hitokiri Battosai, es decir, Battosai "el carnicero".

22 tomos
Ediciones Glénat



FAIRY TAIL

La historia de Natsu, Lucy y el gremio de magos Fairy Tail ha dado el salto recientemente a la animación. Aunque aún lleva pocos episodios, nosotros ya estamos deseando que la serie llegue a España. ¿Te apuntas a pedirla?

ENCUENTRO *Natsu libera a Lucy del hechizo de un mago.*

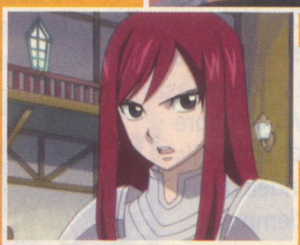
CAPTURADA *El mago quiere vender a Lucy como esclava.*

SALVADOR *Natsu es un mago de Fairy Tail y rescata a Lucy.*

NATSU *El temperamental mago del fuego.*

LUCY *Una maga novata, pero con ímpetu.*

GRAY *Se desnuda a la mínima ocasión.*



ERZA *Temible y fuerte como una auténtica líder.*

Lucy es una maga de espíritus estelares que desea formar parte del gremio de magos Fairy Tail, pese a que se trata del más conflictivo que existe. Mientras viaja mejorando sus habilidades y adquiriendo objetos mágicos, conoce a Natsu, que la salva de unos traficantes de esclavas. ¡Y resulta que es un mago que pertenece a Fairy Tail! Natsu tiene un gran poder basado en el fuego. Siempre le acompaña un extraño gato parlanchín que puede volar, Happy. Como conoce el deseo de Lucy, Natsu la lleva a la sede del gremio, que la admite de inmediato.

De ese modo, los dos comienzan a trabajar juntos en los encargos que llegan a Fairy Tail. De paso, Natsu busca pistas acerca del paradero de su maestro desaparecido, el dragón Igneel, que fue quien le crió. En ocasiones les toca colaborar con magos como el exhibicionista Gray, el fanfarrón Elfman, la bebedora Cana o el ligón Loki. Obviando las constantes quejas del Consejo de magos, Fairy Tail demuestra ser el gremio más efectivo del mundo. Además, no tienen miedo de enfrentarse a los peligrosos gremios oscuros.

El manga

Fue una de las principales novedades del Salón del Manga de Barcelona de 2008 y se presentó como el último manga para chicos de éxito. Actualmente se han editado 7 de los 18 volúmenes que se han recopilado en Japón. Cada tomo tiene unas 200 páginas y cuesta 7,50 euros.

FICHA

Nombre:	Shun Kazami
Color de pelo:	negro
Color de ojos:	miel
Procedencia:	Japón
Bakugan:	Skyress
Mérito Principal:	número 1 del ranking mundial

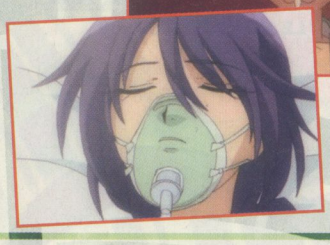
HISTORIA

Shun se ha vuelto solitario y callado. Además, desprende un aura triste. No tiene nada que ver con el Shun alegre que se juntaba con Dan para hablar de las cartas Bakugan y crear las reglas del juego. La razón es la muerte de su madre. Cuando fue ingresada en un hospital, él empezó a alejarse del Bakugan, del que era el número 1. Precisamente durante un combate con Dan supo que su estado había empeorado. Únicamente tuvo tiempo de recibir un último regalo –Skyress– y despedirse de ella.

Viviendo con su abuelo, un anciano testarudo que de joven fue maestro ninja, Shun no quiere ni oír hablar del Bakugan. Su abuelo intenta que siga sus pasos, pero gracias a la insistencia de Runo, Marucho y Dan, Shun vuelve al juego. Se da cuenta de la necesidad de hacerlo al conocer a Máscara. Ese malvado tiene malas intenciones. Para colmo, lidera el ranking mundial del Bakugan. Así que Shun se une a su viejo amigo para enfrentarse a Máscara y sus esbirros. Aunque le cuesta volver a trabajar en equipo, aprende a confiar en ellos. ¡Para algo todos forman parte del Equipo de Batalla Bakugan!

MADUREZ
Shun actúa siempre con premeditación.

FAMILIA



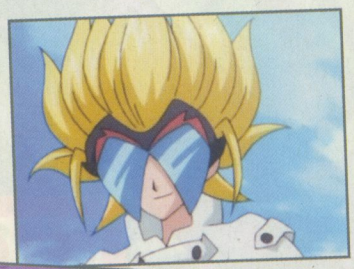
Desde que su madre murió, Shun vive con su abuelo en una gran casa de estilo típicamente japonés. El anciano la tiene repleta de trampas para entrenar al chico como un ninja, aunque a él no le interesa el tema.

AMIGOS

Dan y Shun crearon las reglas del Bakugan. Tras un tiempo alejados, retoman su amistad cuando Máscara empieza a fastidiar. Shun no va a permitir que se salga con la suya. Además, el chico sabe que cuenta con Runo, Marucho, Julie y Alice para cualquier cosa. Poco a poco aprende a confiar en ellos, bien asesorado por su Bakugan Skyress.

BAKUGAN

Skyress Ventus es el Bakugan principal de Shun. Fue un regalo que le dio su madre en el hospital momentos antes de fallecer. Por eso siempre va consigo. También posee a otros dos Bakugan menos poderosos, Monarus y Cuervo.



OBJETIVO

Shun ama el juego del Bakugan, de modo que se ha propuesto derrotar a Máscara. Sabe que el nivel de ambos es similar, así que no le tiene miedo. Una vez se haya deshecho de Máscara, lo siguiente es enfrentarse a Naga y Hal-G, puesto que quieren detruir Vestroia, la dimensión de sus fieles Bakugan. ¡Eso es algo que Shun no va a permitir de ninguna de las maneras!

DONDE VIVEN LOS MONSTRUOS

Como toda película de animación que se precie, el nuevo filme de la Warner Bros da el salto a los videojuegos con una aventura en la que podrás explorar la isla de los monstruos a conciencia. ¡Cuidado con los sustos!

En 1963, Maurice Sendak rompió esquemas con una novela ilustrada infantil que iba a influir notablemente en el género. *Donde viven los monstruos* ha gozado de un renovado interés del público gracias a la película de animación estrenada hace apenas unos meses. Acompañando dicho estreno, ahora nos llega su versión en videojuego.

Ser el rey de los monstruos

Max es un niño travieso, curioso y con una gran imaginación. Después de que su madre le eche la bronca una vez más por sus travesuras, sale corriendo. Así llega a un lago, donde se sube a una barca y comienza a remar. De pronto, el lago parece un océano. Cuando Max por fin llega a una isla, encuentra un puñado de criaturas salvajes y monstruosas. Para que no le ataquen, les cuenta que es un rey que posee grandes poderes. Junto a varios de esos monstruos, Max vivirá una increíble aventura en esa misteriosa isla.

El juego te mete en la piel del avispado Max. Con ayuda de los monstruos, tendrás que explorar toda la isla, aprender a sobrevivir, superar obstáculos y solucionar puzles. De esa forma te acercarás poco a poco al secreto que oculta la isla. La ambientación, que recrea estupendamente los rincones de la isla de los monstruos, y la gran cantidad de acciones que puedes realizar son dos de los puntos fuertes de una adaptación más que lograda. Si te gustó la película, no lo dudes: ¡a por el juego!

DONDE VIVEN LOS MONSTRUOS

COMPAÑÍA:
Warner Bros. Interactive Entertainment

GÉNERO:
Aventura/Acción

PLATAFORMA:
Xbox 360, PS3, Wii y DS

IDIOMA:
Español

JUGADORES:
1, multijugador

DISPONIBLE:
Ya a la venta

UNA AYUDA MONSTRUOSA

A lo largo del juego te acompañarán los amigos que hace Max nada más llegar a la isla: el impulsivo Carol, el elegante Ira y su depresiva novia Judith, el apacible Douglas, el solitario K. W. y el poderoso Toro. Cada uno tiene habilidades propias que te serán de ayuda a la hora de avanzar: volar, correr a gran velocidad, mover rocas, dar saltos imposibles. ¡Úsalos en el momento adecuado!

TATSUNOKO VS CAPCOM
ULTIMATE ALL-STARS

Los personajes clásicos de la productora de animación Tatsunoko y los míticos guerreros de los juegos de la empresa Capcom se unen en un juego de lucha que hará las delicias de los amantes del género. ¡Prepara tu Wii para los combates más coloridos y espectaculares!

TATSUNOKO VS CAPCOM ULTIMATE ALL-STARS

COMPAÑÍA:
Capcom
GÉNERO:
Lucha
PLATAFORMA:
Wii
IDIOMA:
Inglés
JUGADORES:
1, multijugador
DISPONIBLE:
29 de octubre

Dos grandes se han unido para traernos este juegazo con regusto a clásico. Por un lado Capcom, empresa creadora de las franquicias *Street Fighter*, *Darkstalkers* o *Megaman*. Por otro, Tatsunoko, de cuyos estudios han salido *Comando G o Yatterman*. Ahora, sus personajes se abalanzan los unos sobre los otros para protagonizar fantásticos duelos y lanzar los golpes más increíbles.

Decenas de combinaciones

El jugador puede elegir entre más de una veintena de personajes, cada uno con su particular forma de pelear. Son hombres, mujeres, androides y robots entre los que encontrarás a viejos conocidos: Ryu y Chun Li de la saga *Street Fighter*, Morrigan del *Darkstalkers*, Viewtiful Joe del juego que lleva su nombre, Roll de los *Megaman* (Capcom), Ken el águila y Jun el cisne de *Comando G*, o Yatterman, Casshan y Tekkaman de las series a las que dan nombre respectivamente. Además, hay personajes secretos que se van añadiendo conforme avanzas.

Aparte de los modos de juego, lo más interesante del juego es la gran cantidad de variaciones. Como debes formar una pareja de luchadores, las combinaciones resultantes van en función del repertorio de golpes de cada personaje. Así, los combos conjuntos dependen de quienes lo ejecuten y, la verdad, son espectaculares. Para facilitar la realización de ataques especiales y combos, el juego ha simplificado el control. Además, permite el uso del Wiimote más el Nunchuk, el mando clásico y el mando de Game Cube. Así que ya lo sabes, ¡júntate con tus amigos y empieza a repartir leña en tu Wii!

MAESTROS DE LA LUCHA

La empresa Capcom fue clave en el desarrollo de los videojuegos en los años 80 y 90. Éxitos como *Megaman*, *Resident Evil* o *Monster Hunter* han salido de sus estudios. Ahora bien, lo suyo es la lucha. En 1987 lanzó *Street Fighter*, la saga más importante del género. *Final Fight*, *Onimusha* y *Darkstalkers* son otras de sus creaciones.

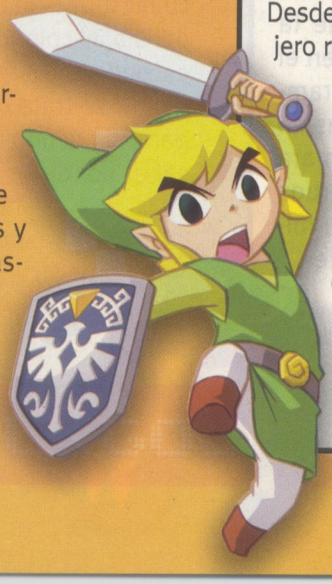
THE LEGEND OF ZELDA SPIRIT TRACKS

Link vuelve a la portátil de Nintendo dos años después del *Phantom Hourglass* en esta aventura que es una continuación directa de ese juego. En esta ocasión, Link debe salvar a la princesa Zelda de un malvado consejero. Para ello, solo tienes que subir al tren.

Uno de los mejores juegos de 2009 para Nintendo DS, de eso no cabe duda. Los fans de la saga *Zelda* disfrutaréis a tope con esta nueva entrega que mantiene el alto nivel de su predecesora. Gráficos al estilo cel-shading, sintonías pegadizas y acción, mucha acción, te esperan a lo largo del reino de Hyrule. ¡Adelante, Link! ¡Impide la resurrección del rey demonio!

¡Madera, más madera!

Después de mucho tiempo soñando con ese momento, Link va a ser nombrado por fin maquinista real. El reino cuenta con una amplia red ferroviaria que llega a todos los rincones. Se dice que las vías son los restos de las cadenas con que tiempo atrás se encerró bajo tierra al rey demonio que dominaba esas tierras. Durante la ceremonia, la princesa Zelda le pide ayuda a Link. Cree que el consejero real Cole trama algo malévolo. Y no anda desencaminada, porque el consejero pretende despertar al rey demonio que reposa bajo la Torre de los Espíritus... ¡y para ello necesita nada menos que el cuerpo de Zelda! Pon a punto el stylus, porque tu DS va a echar humo. La épica aventura de Link tiene más armas y objetos que nunca, minijuegos, una potente locomotora y al espíritu de Zelda para echarte una mano. La jugabilidad de este *Spirit Tracks* es altísima, como debe ser en una saga tan importante. Incluso se aprovecha el micrófono de la consola para realizar determinadas tareas. Lucha en el bosque, cruza montañas, adéntrate en oscuras mazmorras y sortea las trampas hasta recuperar el cuerpo de la princesa y evitar la liberación del rey demonio. ¡Súbete al tren, que la batalla acaba de empezar!



CUENTO DE NAVIDAD

COMPAÑÍA:
Nintendo
GÉNERO:
RPG
PLATAFORMA:
Nintendo DS
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1-4
DISPONIBLE:
Ya a la venta

ZELDA TE ACOMPAÑA

Desde el momento en que el consejero real Cole se lleva el cuerpo de Zelda, su espíritu te acompaña. En ese estado, la princesa puede meterse en cuerpos ajenos y controlarlos, algo de lo que deberás valerte para sortear diversos peligros que encontrarás. ¡Recuérdalo! Eso sí, ten en cuenta que Zelda actúa como siempre, así que si ve ratones, se quedará paralizada por el miedo.

INVIZIMALS

¡Fíjate bien! Tu casa está repleta de monstruitos ocultos... Con este original juego que mezcla realidad y ficción, y que está desarrollado por una empresa española, podrás localizarlos, capturarlos y hacer que se enfrenten en batallas muy al estilo Pokémon.

INVIZIMALS

COMPAÑÍA:
Sony

GÉNERO:
Acción/Lucha

PLATAFORMA:
PSP

IDIOMA:
Español

JUGADORES:
2

DISPONIBLE:
12 de noviembre

El planteamiento es de lo más original: la PSP, gracias a la cámara Go!Cam, funciona como un rastreador que "localiza" en tu entorno más cercano unas criaturas virtuales que se "ven" en entornos reales, como el suelo del comedor, la mesa o sobre el sofá, por ejemplo. El objetivo del Modo Historia es descubrir a más de un centenar de esos monstruitos de simpático aspecto, los Invizimals, y capturarlos para que engrosen tu colección. Y luego, enfrentarlos con los Invizimals apresados por otro amigo para que así puedan subir de nivel y evolucionar... esto último ya te sonará más, ¿verdad?

Busca, captura y lucha

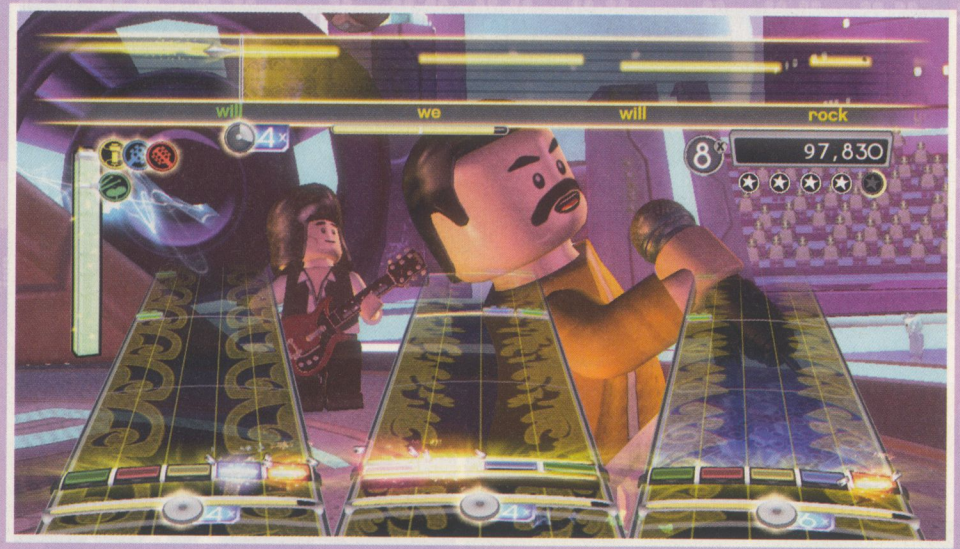
La diversión más novedosa se trata, precisamente, en la fase de búsqueda. Ten en cuenta que cada Invizimal tiene su peculiar forma de aparición (según la hora del día, el color de la superficie donde se esconde...). Usando la PSP como un detector, se trata de ir recorriendo la casa para, siguiendo las pistas del rastreador, saber dónde se esconde uno. Entonces, se sitúa cerca la trampa capturadora y se espera a que se "acerque" el bicho. Acto seguido, empieza la captura: primero con un sencillo minijuego (apretar un botón en un momento determinado) y, a continuación, la "caza" propiamente dicha. Y es en este proceso donde interviene un gran despliegue de imaginación y de aprovechamiento de las cualidades de la PSP: provocar un terremoto agitando la consola, aplaudir, no hacer ruido y "aplastarla" con la mano, hacerle cosquillas... Una vez haya caído en tu poder, ya podrás usar el Invizimal en los combates por turnos contra los Invizimals de tus colegas: para montar el torneo solo necesitarás juntar las respectivas trampas capturadoras para que hagan de campo de batalla, y elegir bien las características de tu luchador. Por supuesto, también en esa contienda podrás intervenir provocando "terremotos", "huracanes" y otras ayuditas similares gracias a tu manejo de la consola.

CÁMARA RASTREADORA

Como para jugar a *Invizimals* es imprescindible el uso de la Go!Cam, esta viene incluida en el pack del juego, así como la trampa capturadora, unas láminas en forma de estrella. Con la cámara podrás visualizar a los monstruos ocultos, y también se usa su micrófono en algunas tácticas de captura. ¡Eso sí que es sacarle partido a un accesorio!

LEGO ROCK BAND

Tras visitar la saga galáctica más famosa y vivir aventuras con Indy, los muñecos de Lego se pasan a la música. Nunca la frase "monta una banda y conquista el universo del rock" había tenido tanto sentido.

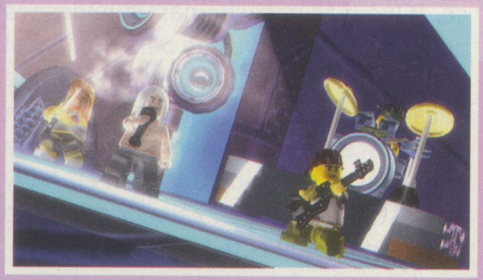


Alejado del virtuosismo habitual en este tipo de títulos musicales (aunque los niveles más difíciles satisfarán a los cracks del escenario), aquí de lo que se trata es de divertirse: controles sencillos, mucha acción para derrotar a los enemigos y una estética cómica. Poniendo en solfa nuestras dotes musicales con la voz o con instrumentos (bajo, guitarra, batería: es compatible con todos los periféricos de la saga *Guitar Hero* y *Rock Band*), se trata de iniciar un tour por varios escenarios de la tierra y de la galaxia. Como recompensa por nuestra actuación se nos dan piezas que sirven para personalizar aún más a nuestra banda de rock con indumentarias y complementos de lo más variados. Al final de las canciones podrás ver unas hilarantes actuaciones típicas de los videojuegos Lego, en las que disfrutarás y reirás de lo lindo viendo a tus ídolos musicales transformados en muñequitos de plástico. Respecto a los temas, hay 40 de lo más variado, de intérpretes clásicos como Queen, The Police o Jimi Hendrix a gente más actual, como Blink 182, Pink o Good Charlotte.

Además, si tienes el *Rock Band 2* se pueden pasar canciones a *Lego Rock Band* y viceversa, con lo que el listado de canciones se amplía.

Rock para todos los públicos

El enfoque del juego es claramente familiar y, en ese sentido, se han introducido modificaciones respecto a la saga *Rock Band* para hacerlo más accesible. Por ejemplo, se incluye un modo Superfácil. Además, no "mueres" a los tres intentos fallidos (aunque sí se pierden los objetos logrados hasta el estrepitoso fracaso). Asimismo, el tono de las canciones es menos heavy y son más conocidas por el gran público.



LEGO ROCK BAND

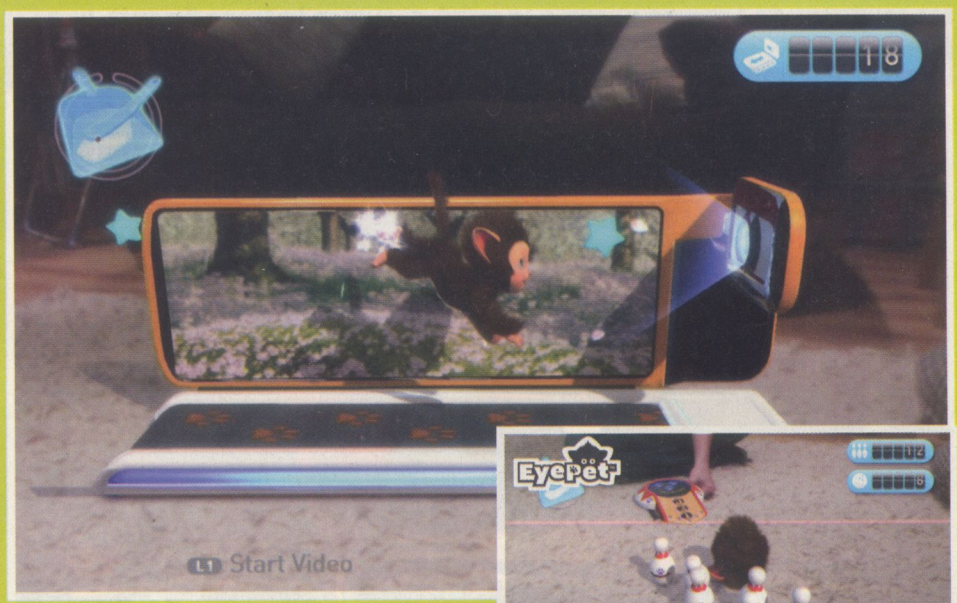
COMPAÑÍA:
Warner
GÉNERO:
Musical
PLATAFORMA:
PS3, XBOX 360, Wii, DS
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1-4
DISPONIBLE:
27 de noviembre

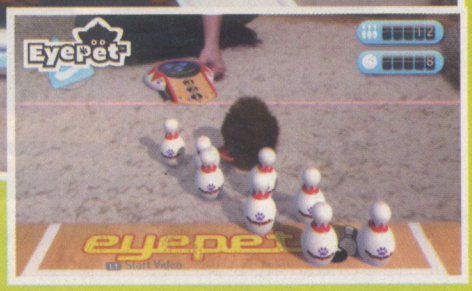
ROCK EN LA DS

La versión para la portátil de Nintendo cuenta con algunas canciones menos (25), pero tiene la opción para 4 jugadores mediante wireless y se puede rockanrolear (vocalista, bajo, guitarra, batería) sin necesidad de periféricos: basta con usar los botones de la consola o la pantalla táctil.

EYEPET

Llega a la PS3 un divertido juego que hará las delicias de los amantes de las mascotas. Con *EyePet* sentirás que tienes un animalito al que cuidar, con el que jugar... ¡y al que hacerle fotos con la PlayStation Eye! ¿Serás un dueño responsable?





EYEPET

COMPAÑÍA:
Sony Computer Entertainment Europe

GÉNERO:
Simulación

PLATAFORMA:
PS3

IDIOMA:
Español

JUGADORES:
1

DISPONIBLE:
Ya a la venta

Hace ya muchos años que el mundo descubrió los Tamagotchi, las primeras mascotas virtuales. Arrasaron entre la juventud. Desde entonces, han aparecido numerosos sucesores. Hasta ahora, las plataformas de Nintendo habían copado la mayoría de títulos de este tipo, pero Sony ha decidido dar un paso al frente y llenar el hueco en su catálogo.

Orejudo y peludito, ¡qué mono!

En *EyePet* eres el dueño de una criatura que tiene todos los detalles necesarios para hacerla encantadora: es un cachorro, tiene unas orejitas grandes, un pelaje abundante y de aspecto suave, una sonrisa en la cara, ojitos de no haber roto un plato nunca y un gracioso hocico. ¿Qué más necesita para que desees achucharlo? Después de personalizar al animal y darle un nombre, tendrás que encargarte de él igual que lo harías con una mascota real. Es decir, tendrás que alimentarlo, bañarlo, jugar con él... Hay que estar atento a su salud y dedicarle tiempo para que esté feliz.

El juego incluye la PlayStation *Eye* y una tarjeta que te permite "meterte" en la pantalla. Necesitarás enfocar la cámara hacia un lugar libre de objetos donde puedas colocarte, por ejemplo el suelo. Es importante porque la PlayStation Eye reconocerá tu presencia. ¡Piensa que la mascota te ve y te oye! Gracias a la tarjeta interactiva, podrás crear virtualmente multitud de objetos y escenarios. Aparte, hay 60 desafíos diferentes en forma de minijuegos para que demuestres lo bien compenetrados que estáis. ¡*EyePet* te abre un mundo de posibilidades!

PERSONALIZA TU MASCOTA

Antes de empezar a jugar, debes definir el aspecto que tendrá tu mascota. Escoge el color del pelaje (negro, castaño claro...), su volumen (liso, enredado, con melena...) o si quieres ponerle complementos (ropa, gorritos...). *EyePet* te permite guardar en la memoria hasta cuatro animalitos diferentes.

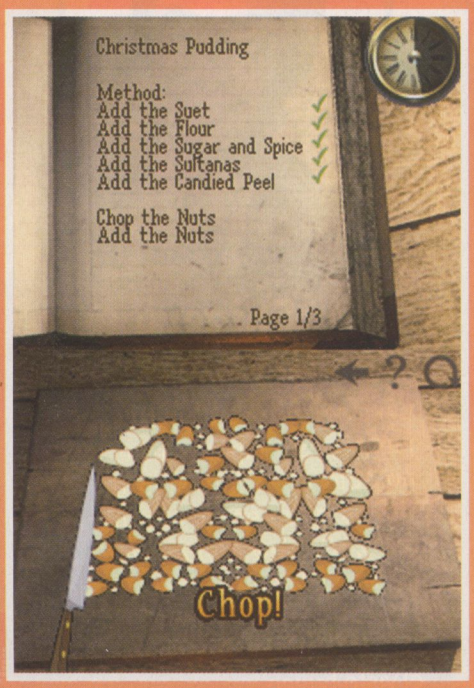
CUENTO DE NAVIDAD

La Nintendo DS tiene en exclusiva la adaptación a los videojuegos de la última película de Disney. Vive el espíritu de la Navidad con un juego que te sorprenderá con la gran cantidad de acciones que puedes realizar.

La famosa historia escrita por Charles Dickens está triunfando en los cines en la particular versión en 3D dirigida por Robert Zemeckis (*Los cazafantasmas*, *¿Quién engañó a Roger Rabbit?*) y protagonizada por Jim Carrey (*La máscara*, *Ace Ventura*). Ahora amenaza con arrasar en la portátil de Nintendo, y motivos tiene para lograrlo.

Hay que amar en Navidad

El señor Scrooge odia la Navidad. No soporta los sentimientos de bondad y amor que despiertan esos días en que la nieve cubre Londres. Por ello, el avaro y tiránico prestamista recibe la visita de los fantasmas del pasado, el presente y el futuro. Las escenas que le muestran hacen que se dé cuenta de que hay más cosas en la vida que el dinero.



La gran aventura sobrenatural de Ebenezer Scrooge se vuelve más interactiva que nunca en tu DS. Gracias a que aprovecha las características de la portátil, las posibilidades son múltiples. No solamente tendrás que emplear el stylus para moverte, saltar, arrastrarte o golpear, sino que también necesitarás el micrófono para silbar villancicos y gritar al más puro estilo Scrooge. Porque el juego incorpora además 14 divertidos minijuegos –para un máximo de cuatro jugadores– entre los que se encuentran una guerra de bolas de nieve, tocar el piano y jugar a las cartas.

Cuento de Navidad permite el acceso a DGamer, la comunidad online exclusiva de Disney para los poseedores de Nintendo DS. En ella podrás hablar con otros jugadores, retarlos y desbloquear objetos extra del juego.

DISNEY:
CUENTO DE NAVIDAD

COMPAÑÍA:
Disney Interactive Studios

GÉNERO:
Arcade

PLATAFORMA:
DS

IDIOMA:
Español

JUGADORES:
1-4

DISPONIBLE:
Ya a la venta

UN CUENTO MUY POPULAR

Charles Dickens es uno de los novelistas clave del siglo XIX. Este autor británico supo reflejar su tiempo en valiosos frescos literarios como *Oliver Twist* o *David Copperfield*. Publicado en 1843, *Cuento de Navidad* ha sido llevado al cine y a la televisión en numerosas ocasiones. Sin embargo, esta es la primera vez que está disponible como videojuego.

ZELDA, UN MITO CONSOLERO

La salida al mercado del decimocuarto juego de *Zelda, Spirit Tracks*, del que te informamos en el presente número de Mega Hiro, es una buena excusa para homenajear y conocer algo más de una de las sagas más importantes de los videojuegos.

En 1986 se ponía a la venta en Japón para la consola *Super Nes Legend of Zelda*, una aventura de rol en la que su creador, Shigeru Miyamoto, incorporó las historias fantásticas que se imaginaba de pequeño y mucho del argumento de la película *Legend*. Las peripecias del protagonista, Link, un niño del reino de Hyrule que ha de ir avanzando entre calabozos para liberar a la Princesa Zelda, fueron el inicio de múltiples aventuras que han encandilado a los fans y que, en algunos casos, han supuesto un importante avance en la manera de entender los videojuegos. Además, la saga de *Zelda* ha generado unos personajes inolvidables.

LINK, EL HÉROE

Es el valiente protagonista de las aventuras de la saga. A veces con el aspecto de un niño rubio, a veces con el de un muchacho más crecidito, siempre va vestido con ropas verdes como si fuera un duende, y procede del reino de Hyrule. Humilde y de buen corazón, se sirve de la Trifuerza y de multitud de utensilios (la Espada Maestro, arco, ocarina...) para vencer al mal. Una curiosidad: es un héroe zurdo, excepto en los títulos para Wii, que para ponerlo fácil al jugador, es diestro.

ZELDA, PRINCESA EN APUROS

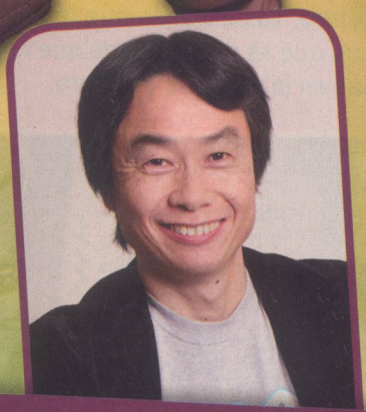
También con distintas reencarnaciones según el juego que se trate, Zelda suele ser la hija del soberano de Hyrule que el malo de turno secuestra. Bella e inteligente, posee poderes sobrenaturales.

EPONA, LA MONTURA

Es la yegua de Link. Muy tímida y asustadiza, pero veloz y leal, acude a la llamada de su amo esté donde esté si se le reclama tocando su melodía.

GANON, EL VILLANO

Es el principal enemigo de Link. Al principio fue un humano llamado Ganondorf, pero su vileza le hizo transformarse en un monstruo. Desterrado al Mundo de las Tinieblas, escapa de él una y otra vez para intentar apoderarse de la Trifuerza, y acapara muchas de las luchas finales de la saga.



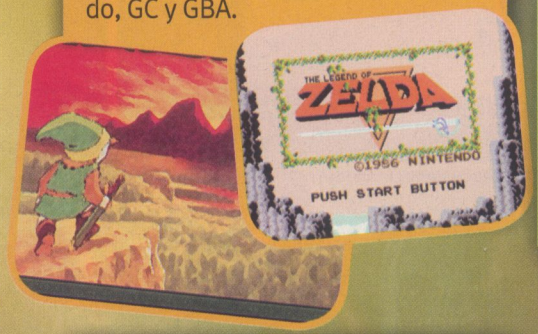
Shigeru Miyamoto

Considerado un genio de los videojuegos, este japonés es el creador no sólo de *Zelda*, sino de otros títulos que seguro reconocerás: *Kirby, Donkey Kong y Mario Bros* ¡casi nada! Perfeccionista y visionario, nunca saca un juego al mercado hasta que él en persona no le da el visto bueno.

En espera de que el próximo año las andanzas de Link retornen a la Wii, en el ya amplio listado de juegos de la saga hay algunos que son imprescindibles para los seguidores de la fantasía consolera. Por supuesto, cada jugador tiene sus versiones favoritas, pero las que están aquí merecen mención de honor por méritos propios.

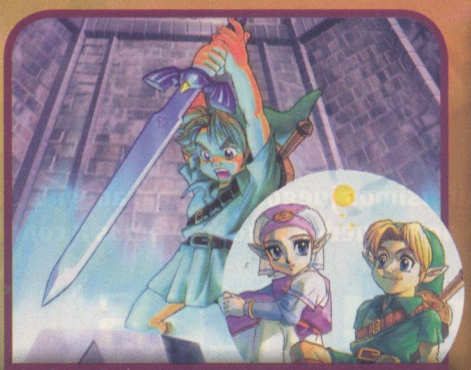
LEGEND OF ZELDA

El inicio de la leyenda. Salió a la venta en 1986 en Japón y no llegó a Europa hasta 1987. Pero no solo fue importante en la saga: también fue el primer juego en tener memoria para ir guardando y no perder los progresos que se hacían mientras se avanzaba por castillos llenos de peligros y encantadores gráficos. Tuvo ediciones para Super Nintendo, GC y GBA.



A LINK TO THE PAST

Algunos piensan que es el mejor juego de todos los tiempos. Aparecido para Super Nintendo el 21 de noviembre de 1991 en Japón y el 13 de abril del 1992 en EEUU, lleva 4 millones de juegos vendidos en sus diferentes reediciones, para GBA (2002) y Wii (2007). En su momento fue un bombazo por la memoria para guardar, los gráficos y, en especial, por la interactividad.

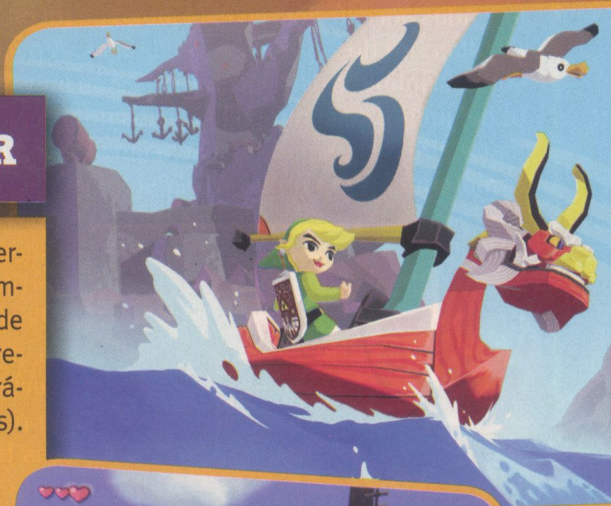


OCARINA OF TIME

Aparecido en noviembre de 1998 en Japón y un mes después en Europa para Nintendo 64 ha sido el episodio que más nuevos seguidores atrajo. También era el debut de la serie en las tres dimensiones, y explotó como pocos juegos en su época los conceptos de "exploración" del mundo que rodea al protagonista y de la interactividad con los personajes. Un clasicazo con unos gráficos que enamoran y que ha tenido versiones posteriores para Game Cube (2002) y Wii (2007).

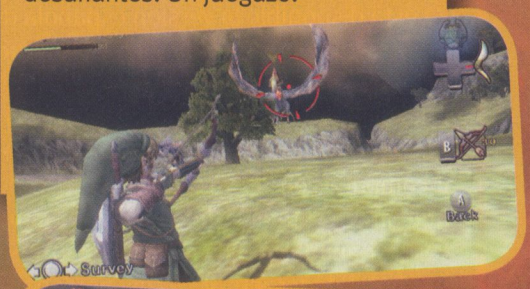
THE WIND WAKER

En el momento de su salida al mercado (para Game Cube, en diciembre de 2002 en Japón y en mayo de 2003 en Europa), causó mucho revuelo por su estilo cel-shading (gráficos similares a dibujos animados). Vencidos los reparos iniciales, la música, los paisajes y la animación de Link manejando la Batuta de los Vientos hicieron de este juego uno de los más hermosos jamás creados. Además, por primera vez, tenía la opción de dos jugadores simultáneos. Su continuación, en DS, es *Phantom Hourglass*, aparecido en 2007.



TWILIGHT PRINCESS

El ansiado debut de Link en la interactiva Wii (también versión para GC) se produjo en diciembre 2006, y no defraudó a nadie. Un Link de 17 años capaz de transformarse en lobo, vive una aventura larga, intrigante y atractiva como pocas. Acción a golpe de espada, pero también cabalgadas entre paisajes de ensueño, trama profunda y rompecabezas desafiantes. Un juegazo.



ZONA VIRTUAL

Este mes hay interesantísimos juegos en línea, además de varias opciones para móvil y consola virtual que no te puedes perder. ¡Vamos a conocerlos!

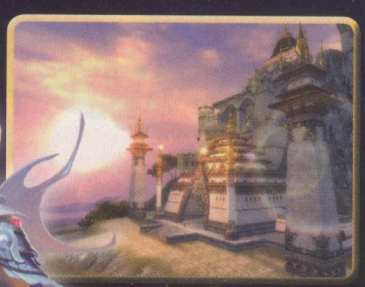
TIENDAS VIRTUALES

NOSTALE

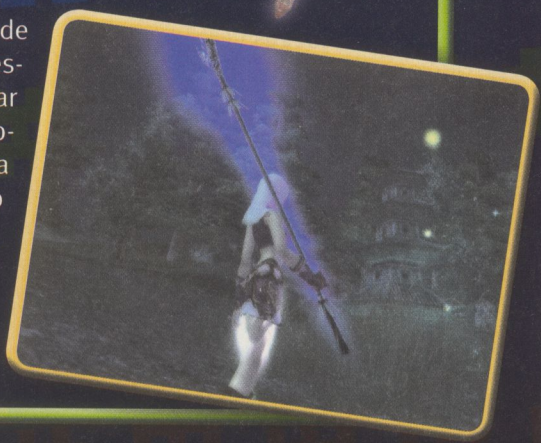
Ya está disponible la versión española definitiva de este popular *free2play* (juego online gratuito) que arrasa entre niños y niñas de todo el mundo. Se trata de un título multijugador gratuito donde el jugador puede elegir entre ser un espadachín, un arquero o un mago. Luego iniciará un viaje lleno de peligros y combates en un mundo fantástico. Entre las posibilidades que ofrece este divertido juego de Gameforge se cuentan convertir a animales salvajes y monstruos en mascotas, mejorar tus habilidades en el oficio, personalizar a tu héroe, formar clanes, cumplir misiones y luchar contra otros jugadores en el modo Arena. NosTale está traducido completamente al castellano y puedes descargarlo en **www.nostale.es**.

PERFECT WORLD

La fantasía oriental siempre ofrece títulos interesantes. El mundo de *Perfect World* está ambientado en una especie de China imperial llamada Pangu. Tomando aspectos de diversas leyendas ancestrales, en este juego de rol puedes elegir entre tres razas diferentes, cada una de ellas con dos clases de personajes. A partir de ahí, los detalles de la ropa y el aspecto son casi infinitos. Los escenarios están muy logrados y consiguen meterte en el ambiente del juego: se cumplen los ciclos de día y noche, e incluso puedes jugar en tierra, mar y aire. Eso, sumado al sencillo sistema de juego y lucha del juego, permite comprender que *Perfect World* se haya convertido en uno de los RPG online preferidos por los jugones. Hay miles de misiones que realizar, territorios que conquistar y todo ello va creando poco a poco la historia de tu personaje. Incluso hay misiones especiales en las que deberás demostrar tu perspicacia. La recompensa, poderosas habilidades que nos ayudarán a la hora de luchar. Si aún no has probado el juego, ya estás tardando. Arquero, bárbaro, espadachín, clérigo, hechicero o venomancer, ¿qué serás? ¡Ten en cuenta que deberás ganarte la vida con el oficio que decidas!



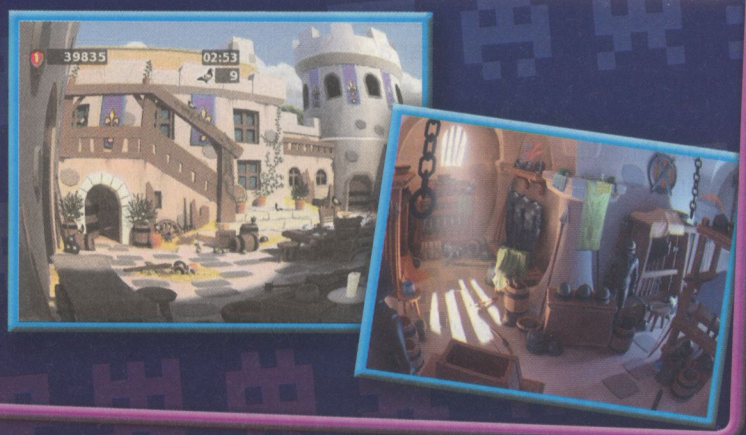
PERFECT WORLD
Compañía: Beijing Perfect World Co., Ltd.
Género: RPG Online
Plataforma: PC
Idioma: Español



JUEGOS PARA MÓVIL

THE MISTERY OF WHITEROCK CASTLE

Si te gustan el misterio y los puzles, corre a la tienda virtual de Wii, porque este juego está hecho para ti. Adéntrate en una aventura medieval donde buscarás a la princesa desaparecida por todo el castillo real. Visitas las estancias, las mazmorras y hasta el último rincón para conocer el paradero de tu amada. Diferentes objetos ocultos te darán la clave, pero antes deberás solucionar puzles. La diversión está garantizada, pues cada nueva partida es un desafío diferente. Juega solo o desafía a un amigo y demuestra quién es más perspicaz.



HARRY POTTER: SPELLS

Ya está disponible en Apple Store el nuevo juego de la saga *Harry Potter*. Descárgalo en tu iPhone o iPod Touch y convertirás tu máquina en una varita mágica. Así pasarás a ser un mago novato que asiste al Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería. Inicialmente conocerás 14 hechizos básicos, pero según vayas dominándolos, aprenderás nuevos... y más poderosos aún. Mediante Bluetooth y Wi-Fi podrás enfrentarte a otros jugadores en duelos mágicos. Los puntos que vayas acumulando te permitirán subir en el ranking de la casa a la que pertenezcas. ¡Vamos, lanza tu Expecto Patronum!

¡VUELVE RAYMAN!

Si eres fan del inolvidable Rayman y tienes una DSi, estás de enhorabuena, porque ya está disponible en DSiWare la primera aventura de este simpático personaje, en la que intenta salvar el mundo de las garras del malvado Mr. Dark. En esta versión del juego, además de visitar el colorido y espectacular mundo de Rayman, podrás disfrutar de algunas características nuevas, como el mapa táctil o la opción de sacar fotos de los lugares que visitas con la cámara de la DSi. ¡Pruébalo y comprueba por qué hay personajes que nunca envejecen!

SHAUN WHITE SNOWBOARDING ORIGINS

¿Fuiste a esquiar en Navidades y ahora echas de menos la nieve? No te preocupes: Ubisoft ha lanzado para iPhone este juego de snowboard, también disponible para consolas. Su sorprendente motor gráfico va acorde con la gran jugabilidad que ofrece. En sus cuatro pistas de nieve podrás ejecutar los movimientos que quieras con total libertad. ¡Gira y salta sobre la tabla como siempre habías soñado! Consigue la marca perfecta en el modo Puntuación y reta a tus amigos en el modo Desafío. Y no olvides comprobar qué puesto ocupas en el ranking mundial del juego.

LOS MINIMOYS VUELVEN AL CINE

El 19 de febrero se estrena en España *Arthur y la venganza de Maltazard*, secuela de la película de fantasía *Arthur y los Minimoys*. Luc Besson retoma la historia que tan buenos resultados obtuvo en 2006 con su mezcla de actores y personajes animados en 3D.

El décimo ciclo de la luna acaba la última noche que Arthur pasa de vacaciones en casa del abuelo Archibald. Por fin podrá visitar la tierra de los Minimoys y ver a su querida princesa Selenia. Entonces recibe un mensaje de la princesa que dice que los Minimoys corren peligro. Decidido a ayudarles, cruza el portal entre los dos mundos y supera los obstáculos hasta llegar a la aldea de los Minimoys. Pero allí todo está en orden. ¡El mensaje era falso y ahora una terrible amenaza se aproxima! Emocionantes aventuras y peligros te aguardan en una de las películas del año que empezamos.

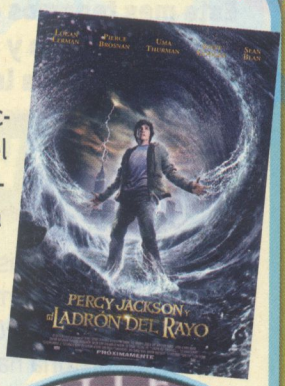
El detalle: Atento, porque ya está en marcha una tercera parte, *Arthur y la guerra de los dos mundos*.

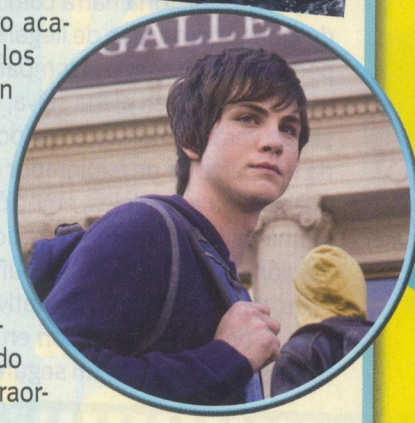
UN ROMPEDIENTES CON TUTÚ

¿Qué es lo peor que le puede pasar a un agresivo jugador de hockey famoso por dejar a sus adversarios sin dientes? Pues que la matriarca de la Tierra de las Hadas le acuse de violar el artículo 701369, también conocido como "Propagación de la Incredulidad". Derek es un violento jugador, admirado por muchos chicos, y que cuando uno de ellos le pregunta cómo se consigue el éxito Dereck echa a bajo todos los sueños del muchacho. Es por esa razón que es condenado por la reina de las hadas a convertirse en el "Hada de los dientes", esa maravillosa criatura mágica que deja regalos a cambio de los dientes de leches que se les han caído a los niños. Derek se convertirá en una musculosa hada que deberá devolver la ilusión y las ganas de soñar a los niños. Los artilugios con los que contará esta sorprendente hada no tienen desperdicio: una varita mágica con botón generador de magia multiusos; un spray de invisibilidad; pasta reductora (genial para deslizarse por debajo de las puertas pero que genera no pocos problemas); "Gatos-fuera" (los dulces felinos pueden ser desagradables con un hada de dientes encogida); y Polvo de amnesia (para que nadie pueda recordar que vio una hada de dientes). Cargado con todos estos instrumentos y unas alas enormes, Derek deberá cumplir su promesa.

El detalle: El actor que interpreta a *Rompedientes*, Dwayne Johnson, seguro que te suena bastante. Ha salido en pelis como *Papá por sorpresa*, *Súper Agente 86* y *La montaña embrujada*.

NO TODOS LOS HÉROES SABEN QUE LO SON





Llega a nuestras pantallas esta electrizante aventura, Percy Jackson y el ladrón del rayo. Inspirada en personajes mitológicos, la película cuenta la historia de Percy, un chico que padece dislexia y dificultades para concentrarse. Sus compañeros de clase se burlan de él por contar historias fantásticas que ni él mismo acaba de creerse. Pero un día los dioses del Olimpo le revelan la verdad: es hijo de un dios y una mortal y su misión es descubrir quién ha robado el rayo de Zeus y evitar así que estalle una guerra entre los dioses. Un joven sátiro y una hija de Atenea le ayudarán en su complicada misión. ¡Métete de lleno en este mundo secreto regido por los antiguos dioses griegos y sus extraordinarios poderes!

El detalle: El director de *Harry Potter y la piedra filosofal* y de *Harry Potter y la cámara secreta*, Chris Columbus, es el realizador de este prometedor film.

G-FORCE, YA EN DVD

Si te la perdiste en el cine o te encantó y quieres repetir, el 24 de febrero sale en DVD esta divertida aventura en 3D con los espías más valientes y sorprendentes del mundo. "Durante más de cien años el gobierno ha adiestrado a animales para el espionaje..." pero ahora los científicos se han superado y han conseguido unos agentes que no tienen rival. Se trata de un programa encubierto y ultra-secreto que el gobierno no quiere que nadie conozca. Sus agentes se llaman G Force. Los componentes de este exclusivo grupo son unas expertas cobayas que descubrirán que el destino del mundo esta en sus pezuñas. ¡La aventura y las emociones están aseguradas!

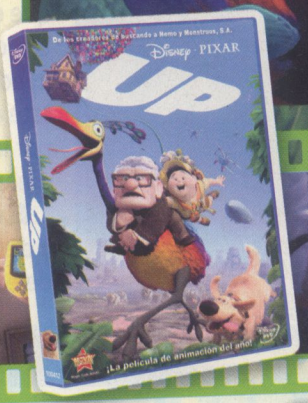
El detalle: La idea de hacer esta película se la dio al director su hijo de cinco años un día al salir del cole con su conejito de Indias de la clase de ciencias.

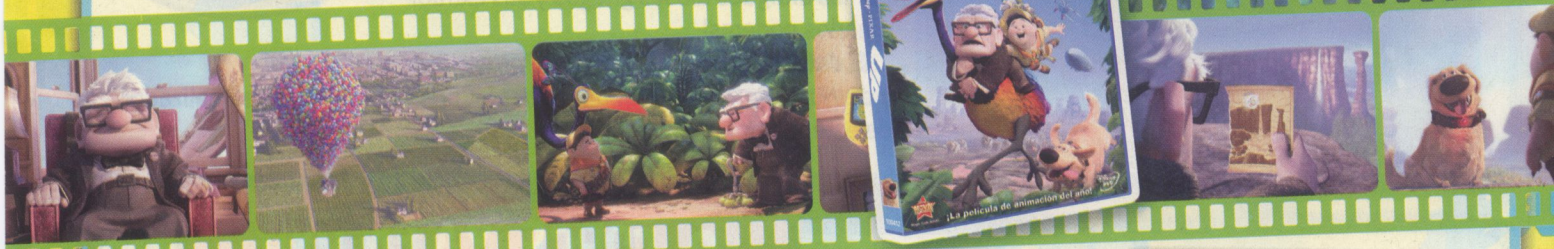
Este mes tenemos dos lanzamientos en formato doméstico de esos que no te puedes perder. Por un lado, *Up*, la fantástica y tierna aventura del anciano Carl y el pequeño Russell en la selva sudamericana. Por otro, la peligrosa lucha de los soldados de élite de G.I. Joe contra el malvado Cobra.

UP AVENTURAS EN GLOBO

En todas las quinielas aparece como la gran favorita al Oscar a la mejor película de animación, galardón que se entregará el próximo 7 de marzo. Y es que *Up*, la última joya de Pixar Studios, bien se lo merece. La historia narra cómo un anciano ata su casa a infinidad de globos con la idea de llegar hasta Sudamérica, sin saber que un pequeño boy scout le acompaña en su viaje por los cielos. Cuando la casa aterriza en plena selva, el cascarrabias Carl y el curioso Russell se verán inmersos en la loca persecución de un ave desconocida por parte de un explorador obsesionado con atraparlo.

Diversión a raudales, emoción, humor y un puntito de drama para una película que ha aparecido tanto en DVD como en Blu-ray. La edición en DVD incluye un puñado de extras, como dos cortos de Pixar, varias escenas alternativas y un documental sobre cómo se hizo la película. La edición en Blu-ray contiene –además de esos mismos contenidos– un segundo disco con todavía más extras.





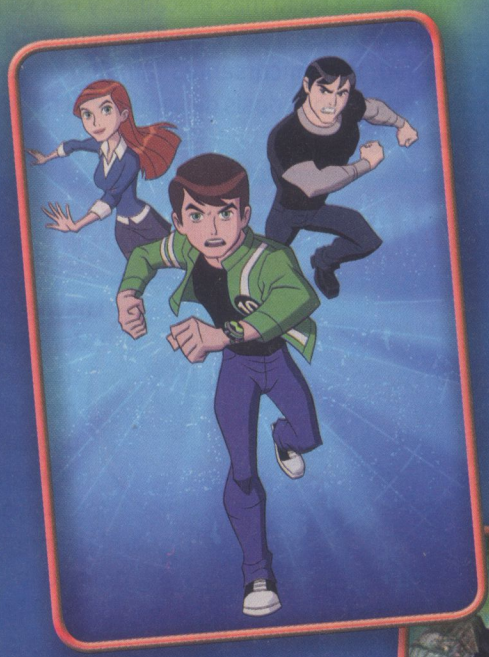
ÚNETE A LOS SOLDADOS DE G.I. JOE

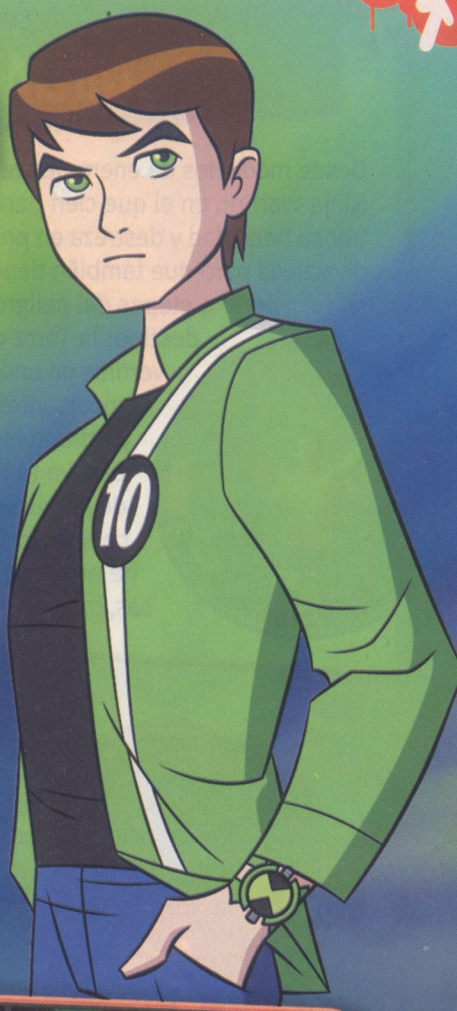
Siguiendo la fructífera recuperación de clásicos para llevarlos a las pantallas de cine, el año pasado le tocó el turno a los soldados y mercenarios de G.I. Joe. Originalmente una línea de muñecos, los G.I. Joe nacieron en 1964 y gozaron de un gran éxito. Se realizaron numerosos cómics, pero el espaldarazo definitivo lo logró gracias a sus dos series de animación. El resurgimiento de la franquicia en esta década acabó derivando en la realización del largometraje que ahora está disponible en DVD y Blu-ray.

Ellos llevan una vida normal, al menos de cara a los demás. Pero en realidad son soldados de élite que fueron entrenados con mano de hierro para convertirse en lo que ahora son: G.I. Joes. Se encargan de combatir a grupos y organizaciones criminales a lo largo y ancho del planeta. Para ello se valen de sus talentos especiales y unas armas de última generación. Su nuevo objetivo es Cobra, un fabricante de armas que pretende dominar el mundo con su ejército de mercenarios.

MÁS BEN 10: ALIEN FORCE EN CARTOON NETWORK

La Ben10omanía sigue arrasando en España. Mientras Telecinco emite los fines de semana un capítulo de *Ben 10* y otro de *Ben 10: Alien Force*, Cartoon Network estrena en enero nuevos capítulos en exclusiva.



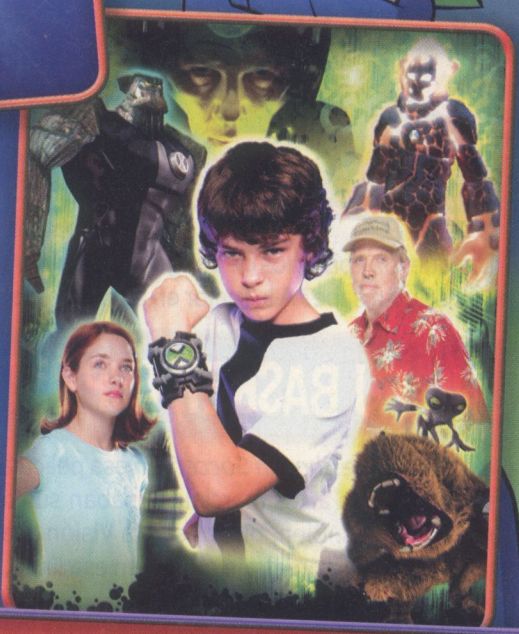


LA TERCERA TEMPORADA

Desde este mes de enero, tienes una cita cada tarde de lunes a jueves a las 19:45 con Ben, Gwen y Kevin. Los capítulos de la tercera temporada se emitirán además en otros horarios durante la semana (7:35 y 15:15) y también en fin de semana (10:45, 14:10 y 19:50), de forma que no te pierdas ninguno en caso de que hagas actividades extraescolares durante el estreno. Esta nueva temporada, Ben tiene que jugarse la Tierra con su archienemigo Vilgax. El alienígena ha regresado, pero esta vez sigue el Código galáctico de conducta. Así pues, reta a Ben a un combate por el planeta y sus poderes. El héroe tiene 24 horas para preparar la lucha, algo complicado cuando Vilgax ha pasado por otros diez planetas antes y ha absorbido los poderes de los diez rivales a los que ha derrotado. Ahora más que nunca, Ben va a necesitar todo el poder del Omnitrix para vencer.

UN BEN DE CARNE Y HUESO

El gran éxito de Ben 10 ha derivado incluso en la realización de dos emocionantes películas de imagen real. Cartoon Network ha sido la cadena encargada de emitir ambas en nuestro país. En Ben 10: Carrera contrarreloj, el niño héroe debe hacer frente a Eón, un extraterrestre que fue encerrado por los Fontaneros hace dos siglos y que ahora ha logrado escapar. Su intención es activar un dispositivo llamado Manos del Armagedón para abrir una brecha espacial por la que pueda llegar su raza a la Tierra y dominarla. En su secuela, Ben 10: Alien Swarm, el adolescente Tennyson debe ayudar a una amiga de infancia a encontrar a su padre, que ha sido secuestrado por alguien –o más bien "algo"- que ha formado un auténtico enjambre de seguidores. Las dos películas están llenas de acción y efectos especiales... ¡y son totalmente recomendables si aún no las has visto!

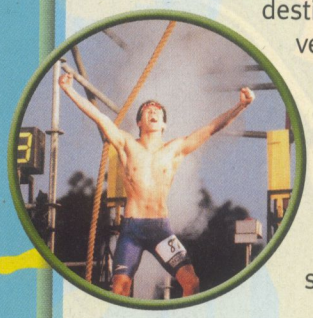


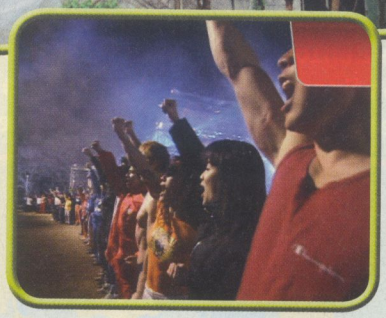
EN 2010, BEN 10: EVOLUTION

Esta primavera, en Estados Unidos se estrenará una nueva saga de *Ben 10*. En esta ocasión, Ben Tennyson cuenta ya con 16 años y el mundo conoce su identidad secreta como héroe que combate a los extraterrestres. Eso hace que sea admirado, pero también envidiado. Muchos humanos querrán conseguir su Omnitrix, además de nuevos y peligrosos alienígenas. Esperamos que haya suerte y podamos ver *Ben 10: Evolution* antes de fin de año. ¡Cruza los dedos!

NINJA WARRIOR

Desde mediados de enero puedes ver en Disney XD el concurso Ninja Warrior, en el que cien participantes tendrán que demostrar su habilidad y destreza en pruebas que pueden parecer muy divertidas pero que también tienen sus trampas. Se trata de superar 4 etapas del peligroso circuito para lograr llegar al destino: la Torre de Midoriyama. Pero para convertirse en unos auténticos guerreros ninja, los concursantes deberán dejar de lado el miedo y enfrentarse a situaciones a cada cuál más disparatada. Las pruebas, ya te lo advertimos, son de lo más alocadas, y esa es parte de la gracia del concurso, ya que a parte de demostrar su fuerza, coordinación y velocidad, los concursantes también tienen que demostrar que tienen unas buenas dosis de sentido del humor. ¡Risas, bromas y trastadas aseguradas!





MÁS AVENTURAS DE LOS SÚPER VILLANOS

Los malos más malos del mundo se han aliado para dominar el mundo empezando por la tranquila ciudad de Metrotown. Después de un montón de planes fracasados, ahora han regresado al canal Nick para seguir probando sus maquiavélicas ideas.

Organizados bajo la Liga de los súper villanos, los malvados idean la forma de hacerse con el control del mundo. Para saber si sus planes tendrían éxito, primero los ponen en práctica en Metrotown. Lo malo es que muy listos no son. Poderes especiales no tienen. Ni dinero para armas o máquinas. Y su aspecto tampoco asusta. De hecho, su líder es Voltar, un tipo que no levanta dos palmos del suelo. Aunque todo les salga mal, siempre ven algún motivo para seguir adelante. Por ganas no será.

Los nuevos episodios de *La liga de los súper villanos* puedes verlos de lunes a viernes a las 17:55 y los fines de semana a las 16:15. ¿Quién sabe? A lo mejor en alguno logran tener éxito... Bueno, vale, va a ser que no.

KUNG FU BASKET, ESPECTÁCULO ASEGURADO

¿Te acuerdas de *Shaolin Soccer*? En esa película, un grupo de monjes maestros en artes marciales usaban sus técnicas para hacer goles increíbles. Bien, pues Selecta Visión acaba de editar *Kung Fu Basket*, un largometraje que va en esa línea, pero con el deporte de la canasta en vez del fútbol.

Shi Jie ha crecido en una escuela de artes marciales. Desde pequeño, los cuatro grandes maestros le han entrenado hasta hacer de él todo un experto. Ahora que ha llegado a la universidad, el chico se ha enamorado de Li Li y, para impresionarla, se apunta al equipo de baloncesto que lidera su hermano. Con la intención de robarle el corazón a la guapa muchacha, Shi Jie enseña a sus compañeros técnicas de kung fu que los hagan invencibles a la hora de coger rebotes y machacar la canasta. ¡Van a ganar el campeonato nacional dando espectáculo del bueno!

CORAZÓN DE TINTA, EN DVD

¿Qué pasaría si los personajes de los libros cobraran vida en el mundo real cuando lees la historia? La familia Folchart conoce bien la respuesta y ahora tú puedes comprobar lo que sucede gracias al lanzamiento en DVD de esta emocionante película.

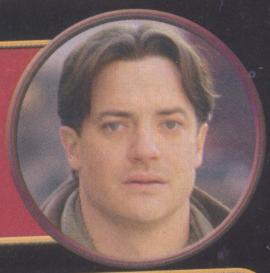
Ya está disponible en DVD la fantástica película familiar *Corazón de tinta*, que adapta la exitosa novela de Cornelia Funke. El filme, protagonizado por Brendan Fraser y Helen Mirren entre otros, presenta la gran aventura que vive Meggie Folchart, cuyo padre posee la habilidad tanto de sacar a los personajes de los libros que lee como de meter a personas en su interior. El problema son los efectos secundarios: cada vez que Mortimer saca a un personaje del libro, un humano es absorbido en él. Y un día, su esposa Resa queda encerrada en uno, *Corazón de tinta*.

MEGGIE

A sus 12 años, es una apasionada de la lectura. Ha heredado de su padre la capacidad de sacar de los libros a los personajes si lee la historia en voz alta.

MORTIMER

Posee una lengua de brujo. Es decir, que al leer un libro, puede hacer aparecer a su s personajes. Busca incansable un libro titulado *Corazón de tinta* para liberar a su esposa, a la que encerró en su interior accidentalmente.

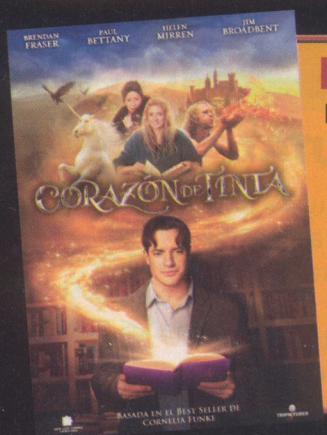


DUSTFINGER

Personaje de *Corazón de tinta* al que Mortimer sacó del libro sin saberlo. Desea regresar a su mundo, para lo que ayuda a Mortimer y Meggie contra Capricornio. Es un comefuego, de modo que usa este elemento para pelear.

CAPRICORNIO

Pertenece a *Corazón de tinta*, pero no desea regresar al libro, sino conquistar el mundo real. Su ansia de poder es solo comparable a su maldad. ¡Hasta planea sacar de sus libros a los principales villanos de la literatura!



LA CREADORA

La veterana escritora alemana Cornelia Funke es la autora del fantasioso mundo de *Corazón de tinta*. De hecho, esta novela es la primera de una trilogía que se completa con *Sangre de tinta* y *Muerte de tinta*. En España ha sido publicada íntegramente por la editorial Siruela. La aventura y el humor son las principales señas de identidad de las novelas y los cuentos ilustrados de Funke. Sus creaciones han sido traducidas a más de 30 idiomas, una prueba de su éxito entre el público infantil.

UN RESCATE DE AVENTURA

Nueve años más tarde, Meggie viaja por todo el mundo al lado de su padre. Mortimer dice que es por su trabajo de encuadernador, pero en realidad lo que hace es buscar el libro *Corazón de tinta*. Meggie ignora el motivo por el que su padre desea tanto esa novela. Finalmente, la incansable búsqueda tiene recompensa. Mortimer da con un ejemplar del libro, pero también con Dustfinger. Este extraño tipo le cuenta que pertenece a *Corazón de tinta* y necesita que él le devuelva a su mundo. Mortimer se niega y huye con su hija. Ambos se refugian en casa de la tía Elinor, pero Dustfinger los encuentra. Entonces aparece Capricornio, un auténtico malvado de ficción. Él no desea volver a *Corazón de tinta*, sino hacerse con el control del mundo real. En ese momento comienza una peligrosa aventura para Meggie, que descubrirá la verdad acerca de la desaparición de su madre, el poder de su padre y un secreto oculto en ella misma.

La película está a la venta tanto en DVD como en Blu-ray. Lo mejor, en cualquier caso, es que ya se ha anunciado la realización de la secuela, *Sangre de tinta*. ¿Se completará la trilogía en cine?

¡VIAJE PARA EXPLORADORES ESPACIALES!

Ha llegado el momento. En MegaHiro creemos que ya estás preparado para convertirte en un explorador espacial. Las estrellas no son solo estrellas, ni los planetas son solo planetas. Cuando los observes sabrás por qué desde tiempos inmemorables su observación ha cautivado a la Humanidad.

CONSEJOS PARA OBSERVAR EL CIELO

Para observar el cielo de noche es muy importante que elijas un sitio alejado de las luces de las ciudades, porque dificultan mucho la observación de las estrellas. Además, es preferible evitar los días cercanos a la Luna llena, su espectacular luz no te permitirá observar nada más. Por último, necesitarás llevarte un planisferio, la carta estelar que te ayudará a reconocer las estrellas.

© PHOTOS.COM

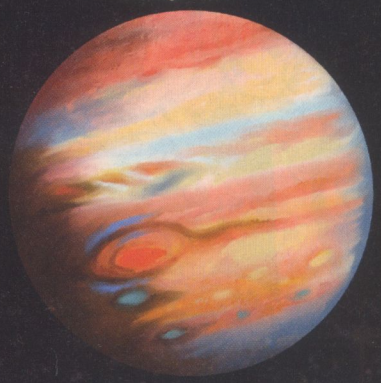
LOS TELESCOPIOS

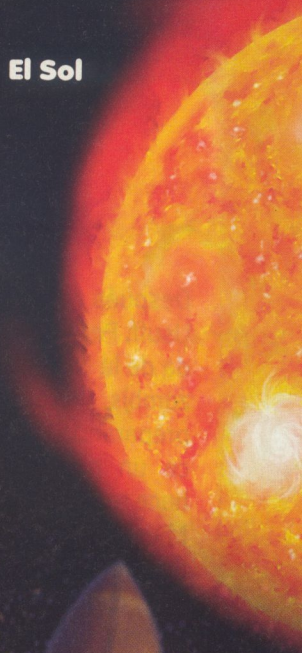
Existen en el mercado una gran variedad de modelos de telescopios, y también de precios. Para empezar puedes elegir uno de gama media.

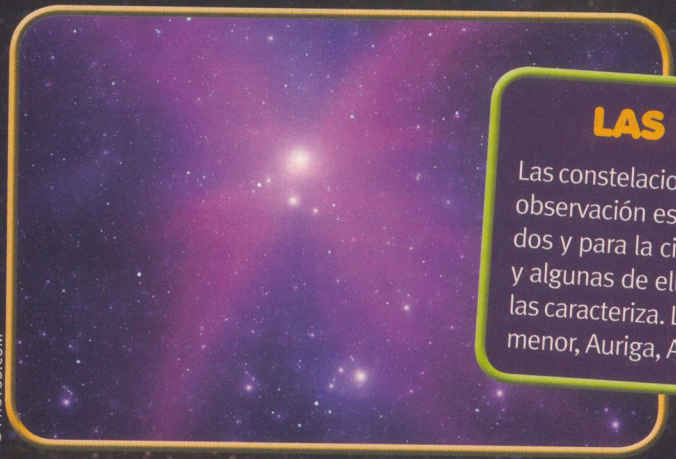
© PHOTOS.COM

¿TE GUSTARÍA SER ASTRONAUTA?

Para que vayas preparándote te informamos de cuáles son los requisitos que exige la NASA a los aspirantes a astronauta. Básicamente, estudiar mucho. Te pedirán estar doctorado en ingeniería, física, matemáticas, biología o química y un expediente entre el notable y el sobresaliente. Buenas condiciones físicas, sobre todo las relacionadas con la presión sanguínea (por la ingravidez). Así que... ¡a estudiar!







© PHOTOS.COM

LAS CONSTELACIONES

Las constelaciones son una agrupación de estrellas. Su observación es una auténtica maravilla para los sentidos y para la ciencia. Hace siglos que son estudiadas y algunas de ellas le deben su nombre a la forma que las caracteriza. Las principales son la Osa mayor, la Osa menor, Auriga, Andrómeda, Pegaso y Casiopea.

© iSTOCKPHOTO.COM

Ya estás listo para sumergirte en el fascinante mundo de la exploración del Universo. Primero, unas nociones básicas. Como sabes, nuestro planeta está en el sistema solar. El solar es un sistema planetario de la galaxia Vía Láctea que consta de una estrella, el Sol, y unos cuerpos que giran a su alrededor. Esos cuerpos son los planetas. Además algunos planetas tienen satélites, como en nuestro caso la Luna, y también forman parte de nuestro sistema solar un gran número de asteroides y cometas.

Conozcamos un poco mejor a los 8 planetas de nuestro sistema solar:

MERCURIO: Es un planeta muy pequeño y el más cercano al Sol. La presión de su atmósfera es una cien milésima parte de la que hay en la superficie de la Tierra.

VENUS: Su temperatura es muy elevada, puede llegar a los 450 grados centígrados.

LA TIERRA: Hasta el momento es el único planeta en el que se conoce la presencia de seres vivos... Tiene un satélite, la Luna.

MARTE: Se sospecha que en el pasado pudo haber vida en este planeta porque se encontró agua. Pero, por el momento, no sabemos más. Tal vez, en un futuro no muy lejano, tú puedes aportarnos más datos...

JÚPITER: Es el más grande de todos y gaseoso... lo que significa que su superficie no es sólida. Tiene nada menos que 16 satélites.

SATURNO: Es el que atrae más a los amantes de observar el cielo por su belleza y sus fantásticos anillos que le rodean. Tiene 18 satélites conocidos pero podrían ser muchos más.

URANO: Tiene un color azulado muy característico, por el metano que contiene, y la inclinación de su eje de rotación es casi de 90 grados con respecto a su órbita.

NEPTUNO: Es el más alejado del Sol y tarda 165 años terrestres en darle la vuelta.

PLUTÓN: En el 2006 perdió su estatus de planeta, los investigadores lo denominan desde entonces planeta enano. ¿Sabes cuánto dura un año en Plutón? ¡248 años terrestres!

© PHOTOS.COM

La aventura de la exploración del Universo

ONE PIECE 49

Después de ser derrotada por Usuff, Perona ordena la retirada de la isla a sus seguidores zombis. Pero cuando están preparando la huida aparece un pirata cuyo nombre hace temblar al más valiente. Mientras este nuevo contratiempo llega a Thriller Bark, Luffy continua su lucha contra Gecko Moria y su sombra. El tiempo apremia. Si no consigue derrotar al miembro de los Siete Grandes Piratas antes de que amanezca, nunca más volverán a ver la luz del sol. Sus camaradas se enfrentan a los siniestros de Moria que quedan en pie para facilitar la victoria de su capitán, pero son muy poderosos. ¡La lucha sube de intensidad por momentos!

Serie abierta / 192 págs / 6,95 euros / Planeta DeAgostini Comics

VENUS VERSUS VIRUS 5

La larga noche de caza ha terminado. Lucia y Sumire solo han podido salvar a unos pocos clientes, mientras que el resto se han convertido en virus y, en consecuencia, han tenido que destruirlos. Nahashi descubre que la próxima noche de caza será dentro de seis meses, así que las chicas deben prepararse para ese día. Él, mientras tanto, visita a su maestro. Desde el extranjero envía a la tienda a Laura, hija de su maestro. Pese a su aspecto de niña, es capaz de arreglar y mejorar el brazalete de Sumire, además de una experta cocinera. La calma solo es temporal, porque la malvada doña Sonoka está moviendo sus hilos nuevamente.

Serie abierta / 192 págs / 7,50 euros / Norma Editorial

LA RECOMENDACIÓN DEL PROFESOR

Global Garden (Saki Hiwatari)

¡Hola, otaku! ¿Cómo ha comenzado este 2010? Espero que hayas podido recargar las pilas durante las Navidades y estés a tope para los meses que se avecinan. Para que te relajes entre clases y demás, te recomiendo un drama de intriga la mar de interesante. ¡Cuando empieces a leerlo, no podrás parar hasta acabarlo!

Historia ★★★★★
Dibujo ★★★★★
Acción ★★★★★
Drama ★★★★★
Intriga ★★★★★

En el año 1945, el eminente científico Albert Einstein vive en Estados Unidos atormentado por los efectos de la bomba atómica cuya fórmula creó él. Además, ha conocido a dos niños, Haruhi y Hikaru, que pueden ver el futuro en sueños. Ellos le explican que, tras las bombas de Hiroshima y Nagasaki, se está muriendo el árbol de la vida que se halla en el jardín global protegiendo la Tierra. Sin embargo, han visto que hay una chica que puede salvar el árbol. Lo malo es que no será posible hasta comienzos del siglo XXI.

Por suerte, Einstein consigue unas pastillas gracias a las cuales los niños envejecerán a un ritmo mucho menor. Así, el moreno Hikaru y el rubio Haruhi llegan al Tokio de 2005 con la apariencia de dos veinteañeros, aunque en realidad ya tienen más de 60 años. Entonces cada uno busca a la chica, Ruika Atsuki, por su cuenta. Ruika vive haciéndose pasar por su fallecido hermano Masato. Posee la capacidad de cumplir los deseos de los demás, aunque no es capaz de cumplir el suyo. Cuando conoce a Hikaru y Haruhi, se ve en medio de una historia que no comprende, pero de la que depende el futuro del planeta.

Global Garden
Autora: Saki Hiwatari
Tomos: 8
Precio: 7,50 euros
Editorial: Panini Comics

EL PERSONAJE

NOMBRE: ***GINGER INOKUMA***
MANGA Y ANIME: ***CINTURÓ NEGRE (solo publicado en catalán)***

Ella solo quiere ser una adolescente normal: ir a clase, divertirse con sus amigas, salir de compras, tener novio... Sin embargo, su abuelo Jigoro, el gran campeón y maestro de judo, se lo impide. El anciano es una auténtica leyenda de este deporte y, desde que Ginger era niña, se ha ocupado de entrenarla. Por su culpa, la chica tiene que practicar a diario y apenas puede disfrutar de sus 16 años. Además, Jigoro decide siempre por ella. Quiere que gane la medalla de oro en los Juegos Olímpicos de Barcelona'92 y la medalla de honor nacional sí o sí, de modo que siempre manipula las situaciones para lograr su objetivo. Ginger siente algo especial por Matsuda, un periodista que la sigue adonde sea para cubrir sus victorias. Sin embargo, no acaba de saber si él siente lo mismo o solo está interesado en ella por trabajo. A base de combates frente a rivales como su archienemiga Sayaka Honami, la fría rusa Anna Tereshikova o su amiga canadiense Jodie Rockwell, Ginger madura y da pasos para convertirse en la judoca número uno del mundo.

ESTE MES...

EDICIONES GLÉNAT

- **666 Satan 4 (de 19),** de Seishi Kishimoto. 192 págs, 7,50 euros
- **Bleach 34 (serie abierta),** de Tite Kubo. 192 págs, 7,50 euros
- **Gintama 14 (serie abierta),** de Hideaki Sorachi. 192 págs, 7,50 euros
- **Kimagure Orange Road 8 (de 10),** de Izumi Matsumoto. 328 págs, 9,95 euros
- **Naruto 45 (serie abierta),** de Masashi Kishimoto. 192 págs, 7,50 euros
- **Saint Seiya: Episodio G 17 (serie abierta),** de Masami Kurumada –guión– y Megumu Okada –dibujo–. 204 págs, 8,95 euros
- **The Prince of Tennis 38 (de 42),** de Takeshi Konomi. 184 págs, 7,50 euros

EDITORIAL IVREA

- **Kekkaishi 13 (serie abierta),** de Yellow Tanabe. 192 págs, 8 euros
- **La ley de Ueki 10 (de 16),** de Tsubasa Fukuchi. 192 págs, 8 euros
- **Slam Dunk kanzenban 1 (de 24),** de Takehiko Inoue. 248 págs, 12 euros

NORMA EDITORIAL

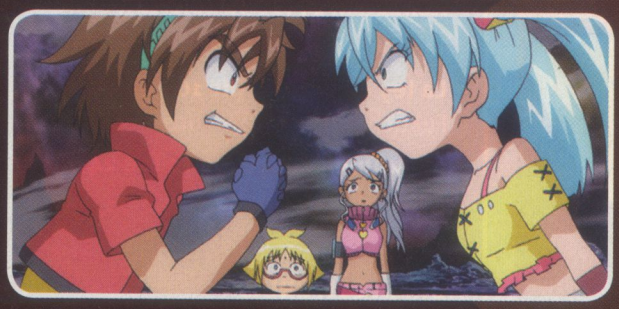
- **¡Ah mi diosa! 32 (serie abierta),** de Kosuke Fujishima. 184 págs, 7,50 euros
- **Rave 35 (de 35),** de Hiro Mashima. 192 págs, 8 euros
- **Tsubasa Reservoir Chronicle 27 (de 27),** de Clamp. 192 págs, 7,50 euros
- **Venus Versus Virus 5 (serie abierta),** de Atsushi Suzumi. 192 págs, 7,50 euros
- **Wild Life 13 (de 23),** de Masato Fujisaki. 184 págs, 7,50 euros
- **XBlade 2 (serie abierta),** de Satoshi Shiki y Tatsuhiko Ida. 212 págs, 8 euros

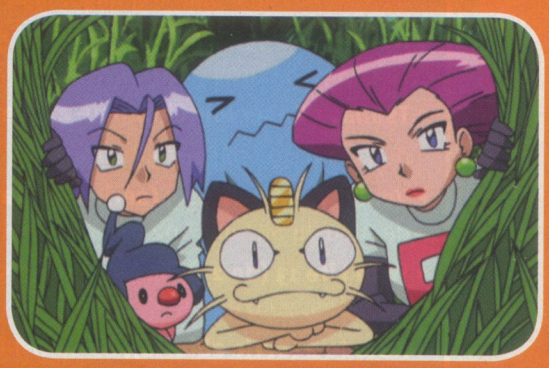
PLANETA DEAGOSTINI COMICS

- **Detective Conan Especial 32 (serie abierta),** de Yutaka Abe, Denjiro Maru y Takahisa Taira. 184 págs, 6,95 euros
- **One Piece 49 (serie abierta),** de Eiichiro Oda. 192 págs, 6,95 euros

ESTATALES

- **La 2**
  - La abeja Maya
- **Clan TVE (TDT)**
  - Pichi Pichi Pitch
  - Zorori el extraordinario
- **Antena 3**
  - Shin chan
- **Antena.Neox (TDT)**
  - Shin chan
- **Telecinco**
  - Bakugan
  - Pokemon Diamond & Pearl
- **FDF (TDT)**
  - Bakugan
  - Pokémon Diamond & Pearl
  - Naruto
- **Cuatro**
  - Bola de dragón



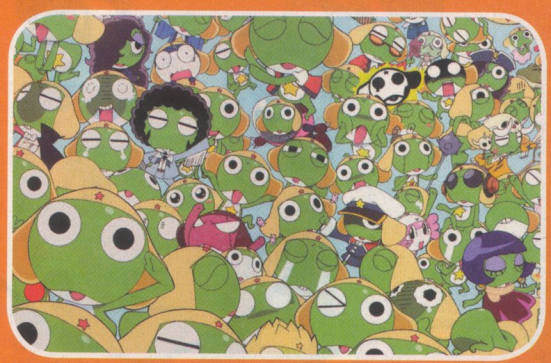


POKÉMON DIAMOND & PEARL

Ash viaja a la región Sinnoh para continuar su aprendizaje como Entrenador Pokémon. Brock y una chica llamada Maya se unen a él en una gran aventura que los llevará a conocer multitud de Pokémon nuevos. El arisco Polo será el principal rival de Ash en su camino hacia la Liga Sinnoh.

AUTONÓMICAS

- **Aragón Televisión**
  - Doraemon
  - Pokémon
- **Canal 9/Punt 2**
  - Blue Dragon
  - El Principet (TDT)
  - Hanamaru (TDT)
  - La llei d'Ueki (TDT)
  - Minky Momo (TDT)
  - Warrior Axess (TDT)
  - Moomin
  - Pokémon
- **Canal Extremadura**
  - Death Note
  - Doraemon
  - Gintama
  - Kiteretsu
  - Magical Doremi
  - Rantaro, el ninja boy
  - Sargento Keroro
- **Canal Sur/ Canal Sur 2**
  - Doraemon
  - GetBackers
  - Hamtaro
  - Minky Momo
  - Mr. Ajikko, el rey del sushi
  - Ninja Boy
  - One Piece
  - Sakura, cazadora de cartas
- **Castilla La Mancha TV/CMT 2**
  - Blue Dragon
  - Doraemon
  - Pokémon
- **ETB-1/ETB-3**
  - Blue Dragon
  - Chef txikia
  - Doraemon
  - Hello Kitty (TDT)
  - Kare Kano (TDT)
  - Keroro Sarjentua
  - Kiteretsu, Nobitaren lehengusu azkarra
  - Lamu
  - Marko
  - Rantaro ninja mutikoa
  - Zoroak zoro (TDT)
- **IB3**
  - Duel Masters
  - La màgica Doremi
- **Telemadrid/ La Otra**
  - Rantaro, el ninja boy
- **TV3/K3**
  - Blue Dragon
  - Doraemon
  - El detectiu Conan
  - Inuyasha
  - Kiteretsu, el cosí més llest d'en Nobita
  - La llei d'Ueki (TDT)
  - La màgica Doremi (TDT)
  - Ninja Hattori
  - One Piece (TDT)
  - Sakura, caçadora de cartes
- **Tv Canaria/ Tv Canaria Dos**
  - Blue Dragon
  - Doraemon
  - Kochikame
- **TVG/G2**
  - Blue Dragon
  - Doraemon, o gato cósmico
  - O detective Conan



KERORO

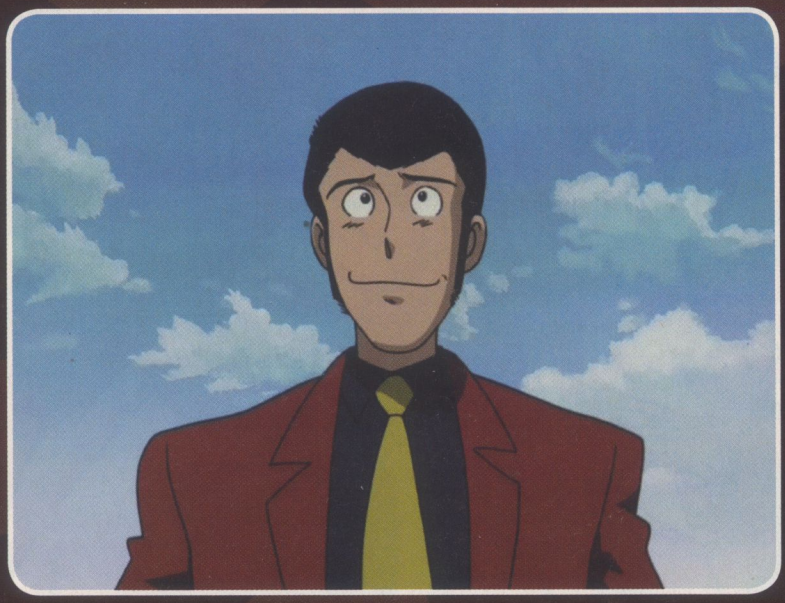
Las ranas keronenses siguen ideando chalados planes de conquista de la Tierra. El sargento Keroro lidera a la tropa más divertida en una lucha constante con las tentaciones pokopenses: las maquetas, el dinero, la fama... Natsumi y Fuyuki Hinata son las habituales víctimas de sus locuras.

CANALES DE PAGO

•Animax
- .hack//SIGN
- Amasando Ja-Pan
- Blood+
- Caballeros del zodíaco
- Death Note
- Detective Conan
- Ergo Proxy
- Hunter x Hunter
- Initial D
- Inuyasha
- Kochikame
- Lupin III
- Musculman: la nueva generación
- Nana
- Naruto
- Tsubasa

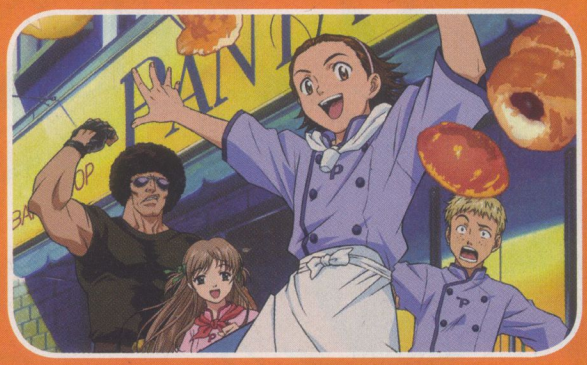
•Cartoon Network
- Bakugan
- Doraemon, el gato cósmico
- Las Supernenas Z
- Sargento Keroro
- Shin chan
- Zorori

•Disney XD
- Digimon
- Dinosaur King 2
- Pokémon
- Pokémon Diamond & Pearl
- Pokémon Battle Dimension



LAS SUPERNENAS Z

Momoko, Miyako y Kaoru son compañeras de clase y comparten un secreto. Debido a una tormenta provocada por un niño superdotado, las tres amigas obtienen poderes sobrenaturales. De ese modo, bajo los nombres Pétalo, Burbuja y Cactus se enfrentan a los malvados que hay en la ciudad. ¡Son unas supernenas!



AMASANDO JA-PAN

El sueño de Azuma es crear un pan que todo el mundo reconozca como el auténtico pan japonés, el Ja-Pan. Por eso este chico, que posee la facultad de las manos solares, con las que fermenta mejor la masa, comienza a trabajar en la cadena de panaderías más popular, Pantasía. Pero él no es el único con ese sueño.

MEGA HIRO

DIRECTOR DE PUBLICACIONES:
José Luis Córdoba
COORDINACIÓN GENERAL:
Ponç Cufinyà
COORDINACIÓN EDITORIAL:
Anna Masoliver
COORDINACIÓN ADMINISTRATIVA:
Janet Navarrete
COORDINACIÓN DE PROMOCIONES:
Martine Toupy
PRODUCCIÓN:
Jordi Guinart
SECRETARIA:
Isabel Bujer
REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN:
C/ Vallespí, 20. 17257
Torroella de Montgrí (Girona)
Telf.: 972 75 74 11. Fax: 972 75 77 11.
www.panini.es
paninirevistas@panini.es

REALIZACIÓN: Estudio Fénix
C/ Torrent Can Mariner, 43
08031 Barcelona.
Telf.: 934 20 40 90

PUBLICIDAD: Bola Ocho Comunicaciones
C/ Torrent Can Mariner, 41-43, Bajos.
08031-Barcelona. Tel.: 934 295 945
Edu Quindós
edu@bolaochocomunicaciones.com
www.bolaochocomunicaciones.com

IMPRESIÓN: Printer Industria Gráfica S.A.
DISTRIBUCIÓN: Logista
Polígono Industrial Polvoranca
C/ del Trigo, 19
Telf. 914 81 98 00

MEGA HIRO
© Panini S.A.
All rights reserved.

panini revistas

EDITA: PANINI ESPAÑA, S.A.
DIRECTOR GENERAL: Lluís Torrent
DIRECTOR DE MARKETING: Joan Hortal
DIRECTOR COMERCIAL: Andreu Bussot

MEGA HIRO es una publicación de Panini España. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de los textos e ilustraciones incluidos en esta revista.

ISSN: 1886-2934
Depósito Legal: Gl-165-2006

Se comunica al padre/madre/tutor que a los efectos de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados en el envío de correos quedan recogidos en un fichero temporal cuyo responsable es PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespí 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para la elección de correos y serán eliminados una vez finalice la selección. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de los datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado.

¡LOS MEJORES SUPERHÉROES INVADEN TU QUIOSCO!

¡TU REVISTA DE SUPERHÉROES!

MARVEL HÉROES

¡YA A LA VENTA!

NÚMERO 2

¡HULK DESENCADENADO!

¡CON 2 NUEVAS

¡Y ADEMÁS...!

¡3 PÓSTERS!

¡LOS EN... DE LOS ...

barcelona world race

MARVEL
www.marvel.com

©2009 Marvel Characters, Inc. All rights reserved.

¿Cansado de jugar como un orco, un elfo o un enano?

¡El otro MMORPG!

DOFUS®

www.DOFUS.com

- 24 personajes únicos
- Sistema de combate táctico
- Periodo de prueba ilimitado y gratuito
- Sube hasta el nivel 200

ANKAMA

© 2009 ANKAMA. Todos los derechos reservados.